

**KEEFEKTIFAN *SHADOW PUPPET*
SEBAGAI MEDIA BERCERITA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 2 DAN SMP NEGERI 3 WATES KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Wahyu Puspitasari
NIM 07201244085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Shadow Puppet sebagai Media Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates Kulon Progo* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 21 Desember 2011

Yogyakarta, 21 Desember 2011

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Haryadi
NIP 19460812 198003 1 001

St. Nurbaya, M.Si., M.Hum.
NIP 19640406 199003 2 002


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Shadow Puppet sebagai Media Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates Kulon Progo* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 6 Januari 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Ketua Penguji		19 Januari 2012
St. Nurbaya, M.Si., M.Hum.	Sekretaris Penguji		20 Januari 2012
Hartono, M.Hum.	Penguji I		18 Januari 2012
Prof. Dr. Haryadi	Penguji II		18 Januari 2012

Yogyakarta, Januari 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta


Dekan,
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Wahyu Puspitasari

NIM : 07201244085

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

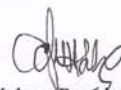
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Desember 2011

Penulis,



Wahyu Puspitasari

MOTO

Kegembiraan pasti datang bagi setiap orang walaupun harus menunggu seratus tahun.

(Sundara-Kanda: XXXIV-6)

Jadilah Pandawa yang mampu bertahan di hutan Wanamarta! Menghadapi rintangan *alas gung liwang-liwung, gawat keliwat-liwat* dengan segala risikonya.

(Wahyu Puspitasari)

PERSEMBAHAN

Penuh suka cita saya persembahkan skripsi ini untuk:

- 1. Bapak dan ibu saya (Sujadi dan Sayem) yang tiada henti mencurahkan kasih sayangnya.**
- 2. Kakak-kakak saya (Mbak Ika dan Mbak Panti) yang memberi inspirasi untuk menyelesaikan skripsi ini.**
- 3. Segenap keluarga Simbah Setro Pawiro dan Harjo Utomo yang telah memberikan motivasi dan doa yang tulus sehingga skripsi ini cepat selesai.**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Prof. Dr. Haryadi dan St. Nurbaya, M.Si., M.Hum. yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Kepala SMP Negeri 2 Wates, H. Nandar, S.Pd. dan Kepala SMP Negeri 3 Wates, Dra. M.Y. Dwi Hargotati yang telah memberikan izin penelitian. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Wates, Sugeng Widyantera, S.Pd. dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Wates, Yuli Astuti, S.Pd. yang telah membimbing selama proses penelitian. Siswa-siswi SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat-sahabat saya (Faiza, Puasari, Yurna, Turni, Neneng, Dwi, Florence, Dinda, Retno, Eka, Anggit, Resita, Tyas, Saida, Muarifah, Otiah, Anafi, dan Mbak Rizqa) serta teman-teman PBSI 2007 yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu, terima kasih atas dukungan moral dan bantuan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik. Teman-teman teater *Kampoeng Bulu* (Bu dukuh, Mbak Yuli, Mbak Isna, Mbak Denok, Mbak Wahini, Mbak Kartinah, Bu Darmi, Bu Par, Bu Kasmi, Ulul,

dan Mbah Ngadiyah) yang telah memberikan pengalaman, kenangan, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat ridho dari Allah swt. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 21 Desember 2011

Penulis,



Wahyu Puspitasari

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hakikat Bercerita.....	9
2. Teknik Bercerita.....	11
a. Total.....	11
b. Penentuan Alur Cerita.....	11
c. Penyatuan Perhatian Pendengar.....	12

d. Detail.....	12
e. Dramatisasi.....	13
f. Ekspresif.....	13
g. Ilustrasi Suara	13
3. <i>Shadow Puppet</i> sebagai Media Pembelajaran Bercerita	14
4. Penelitian yang Relevan.....	17
5. Kerangka Pikir.....	18
6. Hipotesis.....	20
 BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Pendekatan Penelitian.....	21
B. Metode Penelitian.....	21
C. Variabel Penelitian.....	22
1. Variabel Bebas.....	22
2. Variabel Terikat.....	22
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian.....	23
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	24
F. Teknik Pengumpulan Data.....	25
G. Instrumen penelitian.....	26
1. Uji Validitas Instrumen.....	27
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	27
H. Prosedur Penelitian.....	28
1. Tahap Pra Eksperimen.....	28
2. Tahap Eksperimen.....	29
3. Tahap Akhir Eksperimen.....	30
I. Teknik Analisis Data.....	30

1. Uji Normalitas.....	30
2. Uji Homogenitas.....	31
3. Uji-t.....	32
J. Hipotesis Statistik.....	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	35
a. Deskripsi Data <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	35
b. Deskripsi Data <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	38
c. Deskripsi Data <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	40
d. Deskripsi Data <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	43
e. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	45
2. Uji Persyaratan Analisis.....	47
a. Uji Normalitas Sebaran Data.....	47
b. Uji Homogenitas Varian	48
3. Analisis Data.....	50
a. Uji-t Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	50
b. Uji-t Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	52
c. Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	53
d. Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	54

4. Hasil Uji Hipotesis.....	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
C. Keterbatasan Penelitian.....	60
 BAB V PENUTUP.....	61
A. Simpulan.....	61
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	63
 DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1: Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	
Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	36
Grafik 2: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor	
Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	37
Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	
Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	39
Grafik 4: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor	
Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	40
Grafik 5: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	
Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	41
Grafik 6: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor <i>Posttest</i>	
Keterampialn Bercerita Kelompok Kontrol.....	42
Grafik 7: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	
Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	44
Grafik 8: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor <i>Posttest</i>	
Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1: <i>Control Group Pretest Posttest Design</i>	21
Tabel 2: Rincian Jumlah Populasi Penelitian.....	24
Tabel 3: Koefesien Uji Reliabilitas dan Interpretasi	28
Tabel 4: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	36
Tabel 5: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	37
Tabel 6: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.	38
Tabel 7: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	39
Tabel 8: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	41
Tabel 9: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	42
Tabel 10: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	43
Tabel 11: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	44
Tabel 12: Perbandingan Data statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 13: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Keterampilan Bercerita	47
Tabel 14: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita.....	49
Tabel 15: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data <i>Posttest</i> Kemampuan Bercerita.....	49

Tabel 16: Perbandingan Data Statistik Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	51
Tabel 17: Rangkuman Hasil Uji-t Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	51
Tabel 18: Perbandingan Data Statistik Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	52
Tabel 19: Rangkuman Hasil Uji-t Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	53
Tabel 20: Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	54
Tabel 21: Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	66
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	78
Lampiran 3: Instrumen Kriteria Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa.....	91
Lampiran 4: Sebaran Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> di Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	97
Lampiran 5: Sebaran Distribusi Frekuensi.....	99
Lampiran 6: Uji Reliabilitas Instrumen.....	104
Lampiran 7: Uji Normalitas.....	105
Lampiran 8: Uji Homogenitas Varian.....	107
Lampiran 9: Uji-t.....	109
Lampiran 10: Uji-t Pair.....	111
Lampiran 11: Teks Cerita.....	113
Lampiran 12: Jadwal Penelitian.....	125
Lampiran 13: Lembar Penilaian Bercerita.....	126
Lampiran 14: Foto Siswa.....	136
Lampiran 15: Surat Izin Penelitian.....	145

**KEEFEKTIFAN *SHADOW PUPPET*
SEBAGAI MEDIA BERCEKITA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 2 DAN SMP NEGERI 3 WATES KULON PROGO**

**Oleh Wahyu Puspitasari
NIM 07201244085**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok siswa yang menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita dan kelompok siswa yang tidak menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita, dan (2) keefektifan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates Kulon Progo.

Desain penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa media *Shadow Puppet* dan variabel terikat berupa keterampilan bercerita. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wates yang terbagi dalam 4 kelas, serta seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Wates yang terbagi dalam 4 kelas, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas dengan pembagian 1 kelas sebagai kelompok kontrol dan 1 kelas sebagai kelompok eksperimen. Sampel diperoleh dengan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan cara mengundi, dari hasil pengundian diperoleh, kelas VII A SMP Negeri 2 Wates sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A SMP Negeri 3 Wates sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, yang berupa tes bercerita. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dengan dikonsultasikan kepada ahlinya (*expert judgement*). Uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil perhitungan menunjukkan besarnya reliabilitas adalah 0,725. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t.

Hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor t hitung sebesar 5,857 dengan db 62 dan p sebesar 0,000. Skor p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,050$). Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita dan kelompok yang tidak menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa bercerita menggunakan media *Shadow Puppet* lebih efektif daripada bercerita tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bercerita merupakan bagian dari budaya Indonesia yang penting untuk dilestarikan. Keberadaannya sudah ada sejak zaman nenek moyang hingga sekarang. Hampir semua suku di Indonesia memiliki budaya bercerita. Hal ini terbukti dengan adanya berbagai cerita atau sejarah dari suatu daerah yang dituturkan secara turun-temurun. Cerita yang disampaikan biasanya memuat ajaran atau petuah yang dapat dijadikan pedoman hidup bagi generasi muda.

Pada umumnya, anak-anak senang dengan kegiatan bercerita. Orang tua sering mendongeng ketika hendak menidurkan anaknya yang masih kecil. Bahkan banyak orang tua mengajak berbicara dan bercerita janin yang masih dalam kandungan. Aktivitas tersebut dilakukan untuk membentuk karakter anak sedini mungkin dengan menanamkan nilai-nilai positif dari suatu cerita. Fenomena tersebut membuktikan bahwa bercerita sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan manusia.

Tidak hanya di Indonesia, budaya bercerita juga ditemukan di berbagai negara. Hingga saat ini salah satu kegiatan bercerita yang sangat populer di berbagai negara tersebut adalah seni pedalangan. Dalang sebagai pencerita tidak hanya dari kalangan orang tua, baru-baru ini muncul pedalang dari kalangan anak-anak. Kemampuan anak dalam bercerita ternyata tidak kalah bagus dengan orang dewasa. Dengan latihan dan daya imajinasinya, anak-anak mampu bercerita secara menarik dan didengar oleh pendengarnya. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa bercerita merupakan kebudayaan yang populer, dilakukan oleh siapa saja, dan universal.

Seorang guru dalam pembelajaran juga sering melakukan kegiatan bercerita. Bercerita merupakan salah satu bagian dari keterampilan mengajar. Ada asumsi bahwa guru yang pandai bercerita cenderung lebih disukai anak didiknya karena cerita adalah salah satu kebutuhan bagi anak. Dengan cerita, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Praktikanya, siswa akan cenderung pasif apabila hanya mendengarkan cerita dari gurunya. Oleh karena itu, pembelajaran bercerita menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sehingga imajinasi dan kreativitas siswa lebih berkembang.

Pembelajaran bahasa baik aspek berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis, hendaknya dilaksanakan seefektif dan seefisien mungkin. Bercerita merupakan salah satu pembelajaran berbicara yang perlu dilakukan secara efektif. Belajar melalui pengalaman langsung akan jauh lebih efektif, tetapi tidak efisien. Bahkan banyak hal yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu prinsip belajar yang amat penting adalah menghadirkan tiruannya, seperti melalui foto, gambar, ilustrasi, film, rekaman suara, dan sebagainya. Artinya, semakin konkret kegiatan belajar, semakin baik. Salah satu upaya mengkonkretkannya adalah melalui media (Suryaman, 2009: 105-106).

Berbagai penelitian tentang pembelajaran bercerita dan medianya sudah banyak dilakukan. Sepanjang pengetahuan peneliti, boneka banyak digunakan sebagai media dalam pembelajaran bercerita karena mempunyai nilai praktis.

Siswa menceritakan suatu cerita dari sebuah cerpen, dongeng fabel, pengalaman pribadi, atau cerita khayalan siswa sendiri menggunakan media boneka tersebut. Boneka yang digunakan biasanya berupa boneka tangan, boneka jari, dan boneka tali. Pada umumnya, boneka semacam itu banyak disukai oleh anak perempuan, sedangkan anak laki-laki kurang menyukai boneka-boneka tersebut. Anak laki-laki cenderung menyukai mainan yang lebih maskulin dan berteknologi misalnya robot-robotan, mobil-mobilan, dan pesawat-pesawatan. Dalam penelitian ini, boneka yang digunakan sebagai media bercerita telah dimodifikasi menjadi berbentuk *flat* sehingga anak laki-laki tertarik untuk menggunakan media tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada psikologi anak dalam memilih atau menyukai sesuatu. Oleh sebab itu,, guru harus pandai-pandai dalam memilih media apa yang cocok dengan siswa perempuan maupun laki-laki. Dengan media yang disukai baik anak perempuan maupun laki-laki, diharapkan mampu memberi motivasi tanpa ada rasa tidak senang yang akan mengganggu konsentrasi siswa.

Alternatif yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pedalangan namun, memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional. *Shadow Puppet* terdiri dari boneka karton berbentuk *flat*, kertas minyak yang diapit dengan dua tiang, dan cahaya senter. Kertas minyak berfungsi sebagai layar yang diterangi lampu senter agar timbul bayangan. Dalang memainkan tiruan binatang atau manusia yang terbuat dari karton. Tiruan pohon, rumah, toko, dapat dijadikan sebagai pendukung latar

tempat. Dalang bermain di belakang layar untuk menceritakan suatu kisah dengan memanfaatkan peralatan yang ada. Dengan satu layar yang diterangi lampu senter, media ini diharapkan mampu memusatkan konsentrasi siswa baik pembicara maupun pendengarnya.

Shadow Puppet atau boneka bayang-bayang yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bercerita tersebut tidak lain adalah inovasi dari wayang kulit. Sebelumnya, wayang kulit telah populer sebagai salah satu warisan budaya. Teknik pewayangan (wayang kulit) tidak hanya populer di Indonesia saja tetapi juga di berbagai negara seperti Turki, Thailand, Kamboja, Malaysia, dan Cina. Istilah yang digunakan untuk permainan bayangan tersebut juga berbeda-beda.

Hingga saat ini, guru belum menyadari akan kehadiran *Shadow Puppet* yang berpotensi sebagai media bercerita di sekolah. Penelitian tentang media tersebut juga belum pernah ada. Padahal keberadaan *Shadow Puppet* sebagai tradisi lisan sudah populer di berbagai negara. Dalang dari berbagai negara menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Visualisasi cerita yang ditampilkan dari pertunjukan bayang-bayang tersebut ternyata mampu memikat hati dan membangkitkan imajinasi penonton.

Peneliti memilih SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates Kulon Progo karena sekolah tersebut belum menggunakan secara efektif berbagai media bercerita, khususnya *Shadow Puppet*. Selain itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas VII Pemerintah Kabupaten Kulon Progo terdapat Standar Kompetensi berbicara, yaitu mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui

kegiatan bercerita dan kompetensi dasar bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, *gesture*, dan mimik yang tepat. Oleh sebab itu, penelitian ini diadakan di sekolah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, ternyata terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Siswa belum sepenuhnya termotivasi untuk mengungkapkan hal-hal yang dipikirkan atau dirasakannya melalui kegiatan bercerita di kelas.
2. Perlunya media bercerita yang tepat, inovatif, dan menarik untuk membangkitkan motivasi dan imajinasi siswa dalam bercerita.
3. Sudah dilakukan pemanfaatan boneka sebagai media bercerita, namun pada umumnya siswa laki-laki kurang menyukai boneka.
4. Guru belum menyadari akan kehadiran *Shadow Puppet* yang berpotensi sebagai media bercerita di sekolah.
5. *Shadow Puppet* belum pernah dimanfaatkan sebagai media bercerita di sekolah sehingga belum diketahui secara pasti tentang keefektifan media tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Bertumpu dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, masalah yang timbul cukup banyak dan kompleks sehingga tidak memungkinkan untuk

membahas semua masalah yang ada. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita.

Keefektifan penggunaan media *Shadow Puppet* akan diketahui dari skor yang didapat dari kegiatan bercerita siswa. Skor siswa di ambil dari beberapa aspek penilaian yang ada. Aspek penilaian tersebut meliputi kelengkapan pokok-pokok cerita, rangkaian pokok-pokok cerita, keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjeadaan, *gesture* dan mimik, serta kepercayaan diri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan beberapa masalah. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dan keterampilan bercerita siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*?
2. Bagaimana keefektifan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita di SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan.

1. Mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dan keterampilan bercerita siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita di SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ada, penelitian ini mempunyai beberapa manfaat. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dapat bersifat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis dan praktisnya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori yang sudah ada dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran bercerita dengan penggunaan *Shadow Puppet* sebagai media.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.
 - a. Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah media baru yang tepat dalam mendukung pembelajaran bercerita.
 - b. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media yang efektif dalam keterampilan bercerita.
 - c. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap kemajuan sekolah.

- d. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan proses penelitiannya.

G. Definisi Operasional

1. Bercerita adalah menuturkan sesuatu cerita (peristiwa, kejadian, atau pengalaman orang baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun rekaan.
2. Media *Shadow Puppet* adalah suatu media pembelajaran yang merupakan inovasi dari permainan wayang kulit. Perbedaannya terletak pada tokoh dan pengisian suara. Tokoh dalam pewayangan misalnya Pandawa dan Kurawa, sedangkan tokoh dalam *Shadow Puppet* dapat berupa binatang dan manusia biasa. *Shadow Puppet* terdiri dari beberapa komponen, yaitu kertas minyak sebagai layar, kayu sebagai tiang atau kerangka, boneka karton berbentuk *flat* sebagai tokoh, dekorasi yang terbuat dari karton, dan senter sebagai alat untuk menimbulkan bayangan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bercerita

Aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa setelah mendengarkan adalah berbicara (Nurgiyantoro, 2010: 399). Menurut Djiwandono (2008: 118), dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Pada hakikatnya, berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Salah satu ciri khusus berbicara adalah fana (*transitory*). Hal itu menjadi karakteristik berbicara sehingga sulit melakukan penilaian dalam berbicara (Aleka & Achmad, 2010: 25).

Bercerita merupakan salah satu ragam kegiatan berbicara yang berwujud tuturan tentang suatu cerita dan memiliki tujuan tertentu. Menurut Poerwadarminta (1984: 202), bercerita adalah menuturkan suatu kisah tentang perbuatan atau kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Majid (2008: 8), menyebutkan bahwa dalam cerita ada beberapa hal pokok yang saling berkaitan, yaitu cerita, pengarang, penceritaan, pencerita atau pendongeng, penyimakan, serta penyimak.

Salah satu hal pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah penceritaan atau proses bercerita. Penceritaan yaitu penyampaian cerita kepada pendengar. Agar penceritaan menjadi bagus dan disukai pendengar maka

dalam proses penceritaan perlu adanya hal-hal yang mencakup bahasa, suara, gerakan-gerakan, peragaan, dan peristiwa-peristiwa (Majid, 2008: 9). Penceritaan atau bercerita dengan bahasa, suara, gerakan, dan ekspresi yang bagus akan menampilkan gambaran lebih hidup di hadapan pendengar. Sebaliknya, penceritaan yang buruk akan menghilangkan apa yang seharusnya menarik dalam cerita (Majid, 2008: 28).

Mendongeng adalah salah satu kegiatan bercerita. Mendongeng dapat dilakukan oleh siapa saja, misalnya dilakukan oleh orang tua, anak-anak, guru, dan masyarakat luas. Para pendongeng tahu benar bahwa dongeng dapat memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai hidup dan kehidupan. Nilai-nilai tersebut yaitu nilai keindahan dan nilai moral. Kedua nilai inilah yang akan meresap dan berkembang dalam diri anak secara alami. Dengan mengintegrasikan media, seorang pendongeng dapat mengoptimalkan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita, sekaligus dapat merangsang pikiran, perasaan, pendengaran, dan penglihatan bagi pendengarnya (Wiyanti dan Yulienta, 2011: 113).

Berdasarkan teori tersebut dapat diambil satu kesimpulan tentang hakikat bercerita. Bercerita merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas berbicara dan mendengarkan. Bercerita adalah penuturan suatu cerita yang tidak hanya sekedar menghibur namun juga memberikan pengetahuan kepada pendengarnya. Keterampilan bercerita perlu dilatih sungguh-sungguh agar tercapai penceritaan yang maksimal. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa suatu kegiatan bercerita dapat berlangsung dengan baik apabila ada pencerita dengan keterampilannya, pendengar dengan keseriusannya, dan cerita itu sendiri.

2. Teknik Bercerita

Pendongeng harus menciptakan suasana tenang dan akrab dengan pendengarnya seperti seorang tuan rumah yang menyambut ramah tamunya (Majid, 2008: 29). Menurut Semi (dalam www.cerita.org/blog/kontens-teknik/bercerita/), bercerita harus dilakukan dengan semenarik mungkin agar cerita yang diceritakan dapat disenangi oleh pendengarnya. Pencerita harus mempunyai daya tarik yang besar sehingga secara otomatis pendengar dapat menceritakan cerita tersebut kepada orang lain.

Menurut Sudarmaji (2010: 32), seorang pencerita perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi, dan sebagainya. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Sudarmaji (2010: 42), menjelaskan tentang beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penceritaan menjadi lebih menarik.

a. Total

Kunci sukses bercerita yang pertama adalah totalitas diri dalam bercerita. Cerita akan menjadi hambar jika tidak ada kesungguhan dalam bercerita. Agar visualisasi cerita menjadi lebih hidup maka rasa malu, sungkan, atau rasa tidak percaya diri harus dihilangkan (Sudarmaji, 2010: 42).

b. Penentuan Alur Cerita

Sudarmaji (2010: 44) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat membantu dalam mempermudah penentuan alur cerita, yaitu: 1) pemilihan setting

awal; 2) penentuan tokoh utama dan tokoh antagonis; dan 3) pemunculan konflik (persoalan).

c. Penyatuan Perhatian Pendengar

Sebelum mulai bercerita, pencerita diharapkan mampu memusatkan perhatian pendengar. Pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan cara menatap mata pendengar (Sudarmaji, 2010: 46).

d. Detail

Menurut Sudarmaji (2010: 47), cerita harus digambarkan secara detail sehingga pendengar akan terbantu untuk mengkonstruksikan cerita tersebut di alam fantasinya. Ada tiga hal yang perlu didetailkan yaitu.

1) Personifikasi Tokoh

Diperlukan visualisasi secara detail setiap pencerita memunculkan tokoh baru sehingga pendengar seolah-olah melihat tokoh tersebut di pelupuk mata. Tokoh yang dimaksud mencakup tokoh utama, tokoh pembantu, maupun tokoh antagonis (Sudarmaji, 2010: 48).

2) Adegan-Adegan

Adegan demi adegan perlu diceritakan secara detail terutama pada adegan yang menarik. Penggambaran adegan secara rinci akan membuat cerita semakin hidup (Sudarmaji, 2010: 48).

3) Dialog Tokoh

Porsi dialog antartokoh perlu diperbanyak sedangkan narasi dan bahasa monolog perlu ditekan seminimal mungkin. Dengan mengeksplorasi dialog para tokoh, biasanya cerita akan lebih bernuansa. Berbagai adegan dan karakter

tokoh tanpa dijelaskan dengan narasi pun dapat tergambar dengan jelas melalui kata-kata yang diucapkan. Perbedaan warna dan intonasi suara antara tokoh yang satu dengan tokoh lainnya akan membuat cerita lebih memikat (Sudarmaji, 2010: 48).

e. Dramatisasi

Perbedaan perilaku antara tokoh utama dengan tokoh antagonis perlu digambarkan secara tajam. Pada adegan-adegan yang memang perlu diberi penekanan, dapat ditonjolkan dengan ekstrim dan maksimal (Sudarmaji, 2010: 49).

f. Ekspresif

Bercerita secara ekspresif merupakan salah satu kunci keberhasilan. Cara bercerita yang tidak ekspresif akan terasa hambar, monoton, dan membosankan. Oleh karena itu,, pencerita perlu memanfaatkan anggota tubuh terutama mimik muka, tangan, dan bahu. Misalnya membelalak, melirik, wajah lembut, berwibawa, menyeramkan, marah, menangis, berkedip-kedip, mengangguk-angguk, mencibir, sedih, tersenyum, dll. Tangan dan bahu dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan gerakan-gerakan tokoh cerita. Misalnya terhuyung-huyung, berlari, terbang, berjalan, mengendap-endap, bersembunyi, memukul, bertabrakan, menusuk, meledak, dan sebagainya (Sudarmaji, 2010: 50).

g. Ilustrasi Suara

Menurut Sudarmaji (2010: 51), memberi ilustrasi cerita dengan suara-suara khusus mempunyai efek yang bagus bagi cerita. Ilustrasi suara dapat dibedakan menjadi dua yaitu.

1) Suara lazim

Suara lazim adalah suara yang ditirukan sebagaimana mestinya. Misalnya "Meong" untuk suara kucing, "Dor!" untuk suara letusan, dan sebagainya.

2) Suara tak lazim

Suara tak lazim yaitu suara-suara yang diciptakan sendiri dengan tujuan agar cerita lebih menarik. Misalnya "Toweng!" untuk pemunculan tokoh secara tiba-tiba, "Klingklong-klingklong!" untuk suara langkah kaki tokohnya atau suara-suara mantra yang aneh, dan sebagainya.

3. *Shadow Puppet* sebagai Media Bercerita

Zaman pra-elektronik telah mengenalkan manusia pada media yang dikenal dengan nama media rakyat. Media tradisional tersebut digunakan untuk mengungkapkan pandangan hidup dan norma kelompok melalui keaksaraan dan gaya teater yang berterima bagi kelompok tertentu (Arif dan Napitulu, 1997: 67). Dalam pendidikan saat ini, tidak mustahil untuk menerapkan media rakyat sebagai suatu produk atau proses. Sekarang ini media rakyat dipakai dalam bentuk seperti teater, drama, dan pedalangan/ pewayangan dalam pendidikan (Arif dan Napitulu, 1997: 69).

Menurut Arif dan Napitulu (1997:68), ciri-ciri media rakyat adalah: 1) dapat memberikan pengalaman belajar yang relatif nyata, 2) merupakan kegiatan langsung yang bersifat partisipatif dan melibatkan proses belajar aktif. Adapun jenis media rakyat antara lain: 1) boneka bayangan, 2) wayang golek, 3) tarian tradisional, 4) musik tradisional, dan 5) sandiwara tradisional.

Dari beberapa jenis media rakyat di atas, ada satu media yang menarik dan menjadi bahan penelitian ini, yaitu boneka bayangan yang tidak lain adalah *Shadow Puppet*. Menurut Rasyid (dalam <http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-bayang/>), boneka bayang-bayang (*Sadhow Puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia khususnya di Jawa, boneka seperti itu dikenal dengan wayang kulit.

Bermain *Shadow Puppet* atau boneka bayangan adalah bentuk kuno mendongeng dan hiburan dengan menciptakan ilusi gambar bergerak. Saat ini, lebih dari dua puluh negara memiliki pertunjukkan bayang-bayang. Beberapa negara yang populer dengan tradisi pertunjukan bayang-bayang antara lain: Indonesia, Cina, Taiwan, Prancis, India, Malaysia, Kamboja, Thailand, Turki, dan Australia (Anonim, dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play).

Menurut Mulyono (1982: 147), pertunjukan bayang-bayang mulai muncul di Indonesia pada 1500 S.M. Pada awalnya, pertunjukan bayang-bayang hanya bersifat upacara agama kemudian berkembang menjadi pertunjukan yang bersifat duniawi. Pertunjukan tersebut menjadi populer pada tahun 907 M. dan mengharukan kalbu penonton pada abad XI. Pokok pertunjukan bayang-bayang pada masa itu masih mengesankan sifat magis.

Di Cina Daratan, pedalangan *Shadow* berasal pada Dinasti Han ketika salah satu selir Kaisar Wu dari Han meninggal karena sakit. Untuk menghilangkan kesedihan Kaisar Wu, seorang petugas membuat boneka bayang-bayang sebagai ilustrasi selir tersebut. Perkembangan di Cina menunjukkan

bahwa *Shadow teater* menjadi sangat populer pada awal Dinasti Song. Setelah populer pada awal Dinasti Song, *Shadow Puppet* mulai menyebar ke Eropa. Penyebaran *Shadow Puppet* ke Eropa tercatat pada pertengahan abad ke-18. Ketika itu misionaris Perancis di China membawanya ke Perancis tahun 1767 (Anonim, dalam [http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow.play](http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play)).

Sama halnya dengan di Indonesia, permainan bayangan di Malaysia juga dikenal sebagai wayang kulit. Hingga saat ini, kesenian wayang kulit masih menjadi perdebatan antara Indonesia dengan Malaysia. Wayang kulit di negara bagian utara Malaysia seperti Kelantan dipengaruhi dan mirip dengan wayang kulit di Thailand, sedangkan wayang kulit di Semenanjung Malaya bagian selatan, terutama di Johor dipengaruhi oleh wayang kulit di Jawa. (Anonim, dalam [http:// en. wikipedia. org/wiki/Shadow_play](http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play)).

Di Turki, pertunjukan boneka bayang-bayang disebut Karagoz dan Hacivat. Karagoz dan Hacivat merupakan dua tokoh sentral dalam pertunjukan *Shadow Puppet* di Turki. Pertunjukan ini tersebar luas di seluruh Kekaisaran Ottoman dan menampilkan karakter yang mewakili semua kelompok etnis dan sosial yang besar dalam budaya itu. Hal ini dilakukan oleh dalang tunggal yang bersuara semua karakter dan disertai rebana (Anonim, dalam [http:// en. wikipedia. org/wiki/Shadow_play](http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play)).

Dari beberapa teori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media bercerita dapat dikembangkan dari media tradisional. Salah satunya adalah media rakyat. Media rakyat dalam pembelajaran bercerita digunakan untuk memvisualisasikan suatu cerita serta melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Penelitian ini

memfokuskan pada *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang sebagai media bercerita. Boneka bayangan merupakan salah satu jenis media rakyat yang berkompeten untuk dikreasikan menjadi media bercerita yang menarik.

Beberapa penelitian tentang penggunaan media boneka dalam pembelajaran bercerita sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah media boneka tangan, boneka jari, dan boneka tali. Namun, pada kenyataannya siswa laki-laki kurang menyukai boneka-boneka tersebut. Boneka bayang-bayang atau *Shadow Puppet* bukanlah boneka yang bersifat feminim tetapi, lebih fleksibel dan berteknologi. Dengan demikian, anak laki-laki diharapkan dapat menerima kehadiran media tersebut.

Selama ini belum pernah ada penelitian tentang penggunaan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian Nurvia Ariyanti (2008) tentang *Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan* menyimpulkan bahwa (1) ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan yang menggunakan media film kartun cerita rakyat dan yang tanpa media film kartun cerita rakyat. Hal tersebut terbukti dari perhitungan uji-t antar kelompok dengan data *posttest* diperoleh t hitung sebesar 2,495 yang berarti nilai ini lebih besar dari t tabel yaitu

2,000. Selain itu, juga dibuktikan bahwa nilai p sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$), (2) penggunaan media film kartun cerita rakyat lebih efektif dalam pembelajaran bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media film kartun cerita rakyat.

Ada perbedaan antara penelitian Nurvia Ariyanti dengan penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada penggunaan media dan subjek penelitian. Media yang digunakan dalam penelitian Nurvia Ariyanti adalah film kartun cerita rakyat, sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shadow Puppet*. Subjek dalam penelitian Nurvia Ariyanti adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan sebanyak enam kelas dengan jumlah 180 siswa, sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates sebanyak delapan kelas dengan jumlah 256 siswa.

5. Kerangka Pikir

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang membutuhkan latihan secara sungguh-sungguh agar tercapai hasil maksimal. Bercerita secara maksimal mengharuskan pencerita (siswa) untuk tampil total. Seorang pencerita dapat mencapai totalitas dengan kriteria sebagai berikut: (1) memiliki volume suara yang cukup, (2) lancar, runtut, dan jelas dalam bercerita, (3) menggunakan intonasi yang tepat, (4) menggunakan variasi suara sesuai usia, jenis kelamin, dan karakter tokoh, (5) menggunakan gestur dan mimik yang tepat, (6) melafalkan dan menjeda kalimat dengan tepat, dan (7) percaya diri. Untuk mencapai kriteria tersebut diperlukan imajinasi, penghayatan, dan motivasi dalam

diri pencerita (siswa). Salah satu cara untuk membangun imajinasi, penghayatan, dan motivasi tersebut adalah dengan menghadirkan media yang mendukung.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shadow Puppet* (boneka bayang-bayang). Penggunaan *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita memiliki kelebihan tersendiri. *Shadow Puppet* memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dan menghayati dalam bercerita. Visualisasi tokoh dengan *Shadow Puppet* memunculkan karakter yang kuat sehingga berpengaruh pada intonasi, variasi suara, gestur, dan mimik muka. Visualisasi dengan *Shadow Puppet* juga membantu dalam bercerita khususnya dalam aspek kelengkapan pokok-pokok cerita, rangkaian pokok-pokok cerita, keruntutan dan kejelasan cerita, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, serta kepercayaan diri. Semua aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen penelitian yang dirancang oleh Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro.

Ada dua hal yang membedakan antara *Shadow Puppet* dengan media lain dalam pembelajaran bercerita. *Pertama*, *Shadow Puppet* memberi ruang pada pencerita untuk mengatur jeda. Pencerita bercerita sesuai gerak *puppet* (boneka) dari *Shadow Puppet* tersebut sehingga dapat mengatur nafas sesuai berhentinya *puppet*. Pengaturan jeda sangat berpengaruh pada pelafalan dan kelancaran dalam bercerita. Siswa yang terburu-buru dalam bercerita tidak menutup kemungkinan akan mengalami salah pelafalan, tidak runtut, akhirnya grogi, dan justru tidak lancar dalam bercerita. *Kedua*, *Shadow Puppet* memberikan imajinasi yang berbeda dari media bercerita lainnya. Bayangan yang timbul dari balik layar

memberikan kesan misterius sehingga pencerita lebih termotivasi dan menghayati dalam bercerita.

Pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media *Shadow Puppet* akan jauh berbeda. Siswa akan mengalami kejenuhan, kurang motivasi dan imajinasi sehingga tidak bisa tampil maksimal dalam bercerita. Dengan demikian, ada dugaan bahwa ada perbedaan antara pembelajaran bercerita menggunakan media *Shadow Puppet* dan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

6. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoretis dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

a. Hipotesis Nol

Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

b. Hipotesis Kerja

Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2006: 12), sesuai namanya, pendekatan kuantitatif dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *Control Group Pretest Posttest Design*. Apabila digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1: *Control Group Pretest Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O2 : *Posttest* kelompok eksperimen

O3 : *Pretest* kelompok kontrol

O4 : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan media *Shadow Puppet*

Sugiyono (2011:76)

C. Variabel Penelitian

Sugiyono (2011: 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto (2006: 118) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran bercerita dengan media *Shadow Puppet*. Penggunaan media *Shadow Puppet* ini akan dijadikan perlakuan bagi kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran yang diterapkan tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita yang dimiliki oleh setiap siswa. Variabel terikat ini berupa suatu nilai atau skor. Skor didapat dari penilaian bercerita siswa yang mencakup beberapa aspek bercerita yaitu, a) Aspek persiapan sebelum bercerita yang meliputi: kelengkapan pokok-pokok cerita dan rangkaian pokok-pokok cerita; dan b) Aspek saat bercerita yang meliputi: keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik, serta kepercayaan diri siswa dalam melakukan kegiatan bercerita. Semua

aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen yang dirancang oleh Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan baik di SMP Negeri 2 Wates maupun SMP Negeri 3 Wates. Kedua SMP tersebut merupakan sekolah berstandar nasional yang ada di Kabupaten Kulon Progo. SMP Negeri 2 Wates beralamat di Jalan Bendungan, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta, sedangkan SMP Negeri 3 Wates beralamat di Temon, Kulon Progo, Yogyakarta. Kondisi siswa dan peringkat antara dua sekolah tersebut hampir sama, bahkan saling bersaing. Kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Wates sebagai kelas kontrol.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa mengalami suasana pembelajaran seperti biasanya. Proses penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu bulan Oktober sampai November 2011. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) Tahap pengukuran awal keterampilan bercerita (*pretest*) untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, 2) Tahap perlakuan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran pada kelompok kontrol, dan 3) Tahap pelaksanaan tes akhir (*posttest*) keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2011: 80). Populasi penelitian ini dipilih siswa kelas VII pada SMP Negeri 2 Wates dan SMP Negeri 3 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Pada kedua SMP tersebut terdapat 4 kelas untuk kelas VII yaitu VII A, VII B, VII C, dan VII D tahun ajaran 2011/2012. Secara lengkap populasi penelitian tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 2: Rincian Jumlah Populasi Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
SMP Negeri 2 Wates	VII A	32
	VII B	32
	VII C	32
	VII D	32
SMP Negeri 3 Wates	VII A	32
	VII B	32
	VII C	32
	VII D	32
Jumlah		256

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 81). Vredenberg *via* Waluyo (1978: 68) menyebutkan adanya dua teknik pengambilan sampel, yakni (1) teknik sampel probabilitas; (2) teknik sampel non-probabilitas. Sampel probabilitas meliputi: (a) sampel acak (*random*); (b) sampel acak berstrata; dan (c) sampel area. Teknik sampel non-

probabilitas meliputi: (a) sampel oportunistis; (b) sampel jaringan; dan (c) sampel kuota.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel probabilitas yaitu dengan teknik *cluster random sampling*. Cara ini memerlukan identifikasi seluruh anggota populasi, kemudian sampel diambil secara randomisasi. Hal ini dilakukan agar keseluruhan populasi dapat terwakili. Selain itu, sampel acak dipandang sebagai teknik pengambilan sampel yang paling ideal. Angka mutlak dari sampel yang dipakai lebih penting dari pada bagian populasi dalam persentase yang diwakili (Waluyo, 1978: 69).

Dari populasi yang ada yaitu 8 kelas dengan jumlah siswa 256, dapat ditentukan kelas kontrol dan kelas yang akan dikenai tindakan (eksperimen). Berdasarkan hasil pengundian, maka ditetapkan kelas VIIA SMP Negeri 3 Wates sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 dan kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 siswa. Semua sampel berjumlah 64 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes bentuk lisan. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Tes awal digunakan untuk mengetahui prestasi siswa yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tanpa mendapat suatu perlakuan, sedangkan tes akhir digunakan untuk

mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan.

Data *pretest* dan *posttest* tentang keterampilan bercerita ini diperoleh di SMP Negeri 2 Wates dan SMP Negeri 3 Wates yang terletak di Wates, Kulon Progo Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada semester 1 tahun ajaran 2011/2012. Data diperoleh dengan datang langsung ke tempat penelitian yaitu SMP Negeri 2 Wates dan SMP Negeri 3 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Dalam penelitian ini menggunakan teknik tes karena, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan data yang dibutuhkan adalah berupa skor atau nilai.

Tes dilakukan oleh siswa mulai dari mempersiapkan pokok-pokok dan rangkaian cerita kemudian menceritakannya di kelas. Tes tersebut dilakukan untuk menjangkau data mengenai tingkat keterampilan bercerita. Tes dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dilakukan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Shadow Puppet* dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Shadow Puppet*. Data yang diperoleh dari tes bercerita berupa data kuantitatif yang akan dianalisis secara kuantitatif.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes keterampilan bercerita. Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan bercerita siswa. Sebelum suatu instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba yang berguna untuk mengetahui

validitas (kesahihan) dan reliabilitas (keterpercayaan) alat ukur instrumen tersebut. Uji instrumen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan validitas isi yang menunjuk pada apakah alat tes itu sesuai dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan. Uji validitas ini harus dilakukan oleh orang yang berkompeten dibidang yang bersangkutan, yang dikenal dengan istilah penilaian oleh ahlinya (*expert judgement*). Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji validitas instrumen dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Penilaian keterampilan bercerita siswa dilakukan oleh dua penilai yaitu peneliti dan guru kelas yang mengajar. Hal ini dilakukan untuk mendukung realibilitas data yang diperoleh. Data berupa nilai bercerita masing-masing siswa yang diperoleh peneliti dan guru kelas kemudian dipadukan. Nilai perpaduan tersebut merupakan nilai akhir. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa aspek yaitu, a) aspek persiapan sebelum bercerita yang meliputi: kelengkapan pokok-pokok cerita dan rangkaian pokok-pokok cerita; b) aspek saat bercerita atau menceritakan kembali suatu cerita yang meliputi: keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik, serta kepercayaan diri. Aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen yang dirancang oleh Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro.

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini akan diuji dengan rumus koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* karena data yang diperoleh berupa nilai skala. Teknik ini digunakan untuk mengetahui indeks reliabilitas alat ukur yang memerlukan model jawaban skala (bukan benar-salah). Kriteria yang digunakan untuk membedakan jawaban adalah dengan melihat peringkat kebenarannya.

Tabel 3: **Koefesien Uji Reliabilitas dan Interpretasi**

Rentang Nilai	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sugiyono (2011:184)

Pengujian reliabilitas dilakukan sebelum *pretes* keterampilan bercerita. Uji reliabilitas ini dilakukan di luar sampel tetapi masih dalam populasi. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan SPSS seri 17.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Wates dan SMP Negeri 3 Wates. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pra Eksperimen

Pada tahap pra eksperimen ini disiapkan dua kelompok, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Sebelum pelaksanaan eksperimen terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengetahui keterampilan bercerita awal siswa yang berkaitan dengan bahan yang akan

diajarkan, kemudian hasilnya dibandingkan dengan hasil yang diperoleh siswa setelah mendapat perlakuan.

Pada tahap pra eksperimen, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama. Siswa diminta melakukan persiapan yaitu membaca cerpen atau dongeng, menentukan pokok-pokok cerita, dan merangkai pokok-pokok cerita tersebut menjadi rangkaian cerita yang menarik. Setelah persiapan selesai, siswa diminta menceritakan kembali isi dari cerpen tersebut secara lisan dan individu. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan bercerita awal siswa apakah berbeda secara signifikan atau tidak.

2. Tahap Eksperimen

Setelah dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) dianggap memiliki kondisi yang sama karena telah dilakukan *pretest*, maka untuk tahap selanjutnya diadakan suatu perlakuan (*treatment*). Perlakuan ini melibatkan media pembelajaran, peserta didik (siswa), pendidik (guru atau pengajar), dan peneliti. Guru sebagai pelaku memanipulasi proses belajar-mengajar, yang dimaksud dengan memanipulasi adalah guru memberikan perlakuan dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran pada kelompok eksperimen. Peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses manipulasi (proses pembelajaran dengan media *Shadow Puppet* pada kelas eksperimen).

3. Tahap Akhir Eksperimen

Pada tahap ini peneliti melihat perbedaan keterampilan bercerita siswa pada saat *posttest* kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan (pembelajaran tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*) dengan yang mendapat perlakuan, selain itu juga untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai siswa saat *pretes*, apakah hasilnya mengalami peningkatan, sama, atau menurun.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji -t digunakan untuk menguji perbedaan mean terhadap kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang telah mendapat perlakuan dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dan kelompok kontrol yang tanpa mendapat perlakuan yaitu tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Teknik analisis data dengan uji-t harus memenuhi persyaratan: (1) Uji normalitas, dan (2) Uji homogenitas. Penghitungan uji-t, uji normalitas, uji homogenitas dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS seri 17. Berikut ini akan dijabarkan beberapa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* (uji *K-S*). Interpretasi hasil normalitas dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji didasarkan pada asumsi bahwa apabila variansi yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen.

Menurut Nurgiyantoro (2004:216), untuk mengkaji homogenitas varian tersebut perlu dilakukan uji statistik (*test of variance*) pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Rumus F yang diperoleh dari Nurgiyantoro (2004:216) adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{s^2 b}{s^2 k}$$

Keterangan:

$s^2 b$: varian yang lebih besar

$s^2 k$: varian yang lebih kecil

Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini selengkapnya dibantu dengan program komputer SPSS versi 17,0. Interpretasi hasil uji homogenitas

dengan melihat nilai *Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasinya adalah sebagai berikut.

- a. Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 (*Sig. (2-tailed) < Alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
- b. Jika signifikan lebih besar dari 0,05 (*Sig. (2-tailed) > Alpha*), maka kedua varian sama secara signifikan (homogen)

3. Uji-t

Uji-t digunakan untuk menghitung perbedaan rata-rata hitung, yaitu apakah berbeda secara signifikan atau tidak. Uji-t dapat digunakan untuk menghitung distribusi sampel yang berbeda (*independent sample*), maupun yang berhubungan (*correlated sample* atau *paired sample*) (Nurgiyantoro, 2004: 181).

Rumus uji-t untuk sampel bebas dari Nurgiyantoro (2004:183) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S^2}{N_1} + \frac{S^2}{N_2}}}$$

\bar{X}_1 = Rata-rata pada subjek ke-1

S^2 = Varian populasi

N_1 = Jumlah subjek kelompok sampel ke-1

Sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berbeda (*independent sample*), kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05.

Adapun interpretasi dari uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)*>0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diajar dengan media *Shadow Puppet* dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.
- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)*<0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diajar dengan media *Shadow Puppet* dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Setelah dilakukan uji-t kemudian dapat diambil suatu kesimpulan bahwa:

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)*>0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita.
- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)*<0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita.

J. Hipotesis Statistik

Rumus hipotesis dalam penelitian ini adalah.

1. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 : Tidak ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media *Shadow Puppet* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

H_a : Ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media *Shadow Puppet* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

2. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

H_0 : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

H_a : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita, antara siswa yang diberi pembelajaran dengan media *Shadow Puppet* dan siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan media *Shadow Puppet*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates. Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan skor tes akhir bercerita. Data skor tes awal diperoleh dari hasil *pretest* keterampilan bercerita dan data skor tes akhir diperoleh dari hasil *posttest* keterampilan bercerita. Hasil kedua skor penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* penguasaan keterampilan bercerita yaitu berupa tes bercerita secara individu. Subjek pada *pretest* kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok kontrol yaitu skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 36 dan skor terendah sebesar 21.

Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok kontrol saat *pretest* sebesar 25,25,

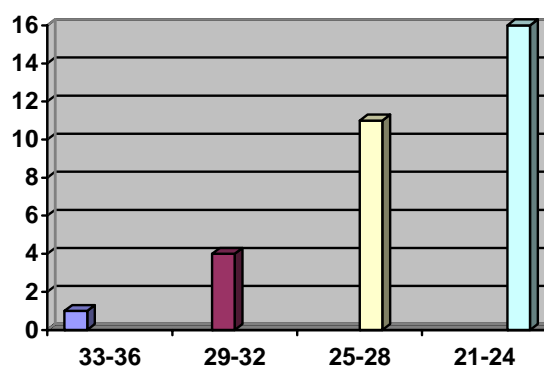
mode sebesar 21, skor tengah (median) sebesar 24,5, dan standar deviasi sebesar 3,43605. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frek Kumulatif (%)
1	33-36	1	3,1	32	100
2	29-32	4	12,5	31	97
3	25-28	11	34,4	27	84,4
4	21-24	16	50	16	50
Total		32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4 tersebut dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut.

Grafik 1: Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Berdasarkan Tabel 4 dan Grafik 1, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 33-36 ada satu, siswa yang mendapat skor 29-32 ada empat, siswa

yang mendapat skor 25-28 ada sebelas, dan siswa yang mendapat skor 21-24 ada enam belas.

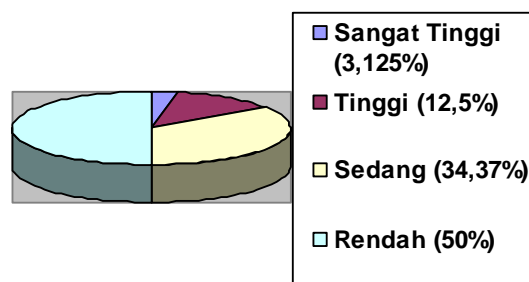
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderunagn perolehan skor *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dalam bentuk tabel dan diagram. Tabel dan diagram dari skor *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

No	Kategori	Interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	Sangat Tinggi	33-36	1	3,1	32	100
2	Tinggi	29-32	4	12,5	31	97
3	Sedang	25-28	11	34,4	27	84,4
4	Rendah	21-24	16	50	16	50
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 5 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 2: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Berdasarkan Tabel 5 kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol, diperoleh informasi bahwa terdapat satu

siswa yang skornya masuk dalam kategori sangat tinggi, empat siswa dalam kategori tinggi, sebelas siswa dalam kategori sedang, dan enam belas siswa masuk dalam kategori rendah.

b. Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan media *Shadow Puppet*. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* keterampilan bercerita yaitu berupa tes bercerita secara individu di depan kelas. Subjek pada *pretest* kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok eksperimen yaitu skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 32 dan skor terendah sebesar 20.

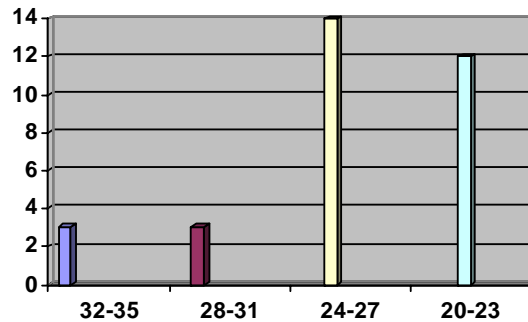
Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat *pretest* sebesar 25,1250, mode sebesar 23, skor tengah (median) sebesar 25, dan standar deviasi sebesar 3,27010. Distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	32-35	3	9,4	32	100
2	28-31	3	9,3	29	90,6
3	24-27	14	43,8	26	81,3
4	20-23	12	37,5	12	37,5
Total		32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 6 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen



Berdasarkan Tabel 6 dan grafik 3, dapat diketahui bahwa ada tiga siswa yang mendapat skor 32-35, tiga siswa mendapat skor 28-31, empat belas siswa mendapat skor 24-27, dan dua belas siswa yang mendapat skor 20-23.

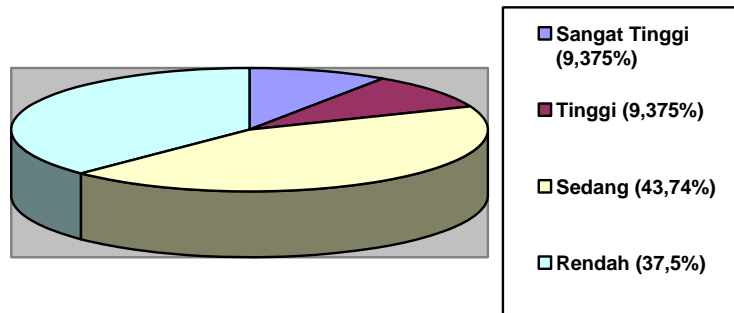
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dalam bentuk tabel dan diagram. Tabel dan diagram skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.

No	Kategori	Interval	Frek	Frek (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	Sangat Tinggi	32-35	3	9,4	32	100
2	Tinggi	28-31	3	9,3	29	90,6
3	Sedang	24-27	14	43,8	26	81,3
4	Rendah	20-23	12	37,5	12	37,5
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 7 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 4: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen



Berdasarkan Tabel 7 kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen, diperoleh informasi bahwa terdapat tiga siswa yang skornya masuk ke dalam kategori sangat tinggi, tiga siswa masuk dalam kategori tinggi, empat belas siswa masuk dalam kategori sedang, dan dua belas siswa masuk dalam kategori rendah.

c. Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Pemberian *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan bercerita dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. Subjek pada *posttest* kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diraih siswa sebesar 37 dan skor terendah sebesar 22.

Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok kontrol saat *posttest* sebesar 27,5313, mode sebesar 27, skor tengah (median) sebesar 27, dan standar deviasi sebesar 3,61881. Hasil perhitunagn selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

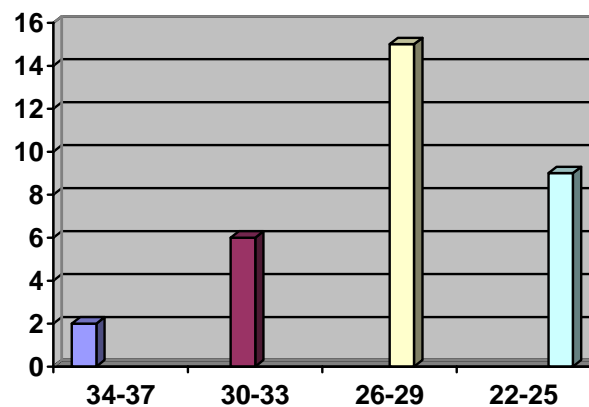
Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara khususnya bercerita kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	34-37	2	6,2	32	100
2	30-33	6	18,7	30	93,8
3	26-29	15	47	24	75,1
4	22-25	9	28,1	9	28,1
Total		32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 8 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 5: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Berdasarkan Tabel 8 dan grafik 5, dapat diketahui bahwa terdapat dua siswa yang mendapat skor 34-37, enam siswa mendapat skor 30-33, lima belas siswa mendapat skor 26-29, dan sembilan siswa yang mendapat skor 22-25.

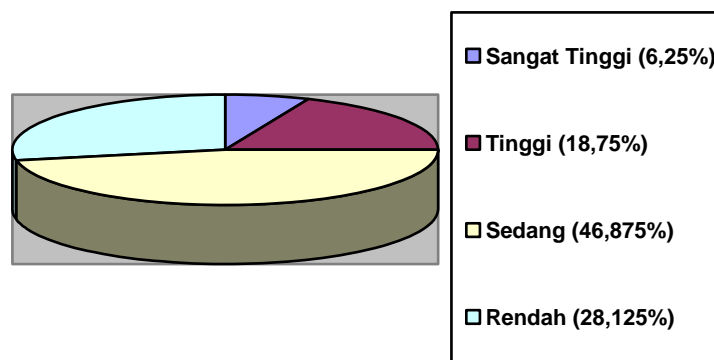
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dalam bentuk tabel dan diagram.

Tabel 9: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.

No	Kategori	Interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kum (%)
1	Sangat Tinggi	34-37	2	6,2	32	100
2	Tinggi	30-33	6	18,7	30	93,8
3	Sedang	26-29	15	47	24	75,1
4	Rendah	22-25	9	28,1	9	28,1
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 9 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 6: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Dari Tabel 9 kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat dua siswa yang skornya masuk ke dalam kategori sangat tinggi, enam

siswa masuk ke dalam kategori tinggi, lima belas siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan sembilan siswa masuk ke dalam kategori rendah.

d. Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Pemberian *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan bercerita dengan pembelajaran menggunakan media *Shadow Puppet*. Subjek pada *posttest* kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diraih siswa sebesar 38 dan skor terendah sebesar 27.

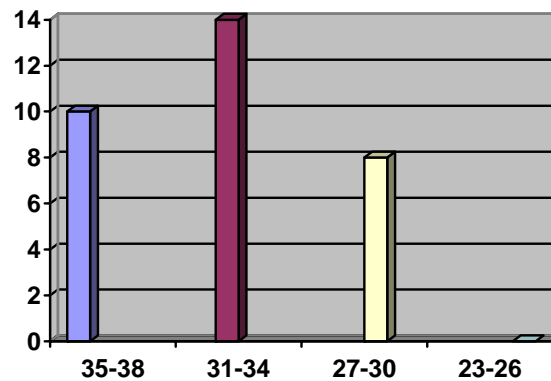
Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat *posttest* sebesar 32,5, mode sebesar 31, skor tengah (median) sebesar 32,5 dan standar deviasi sebesar 3,15206. Hasil perhitungannya selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara khususnya bercerita kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Frek(%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	35-38	10	31,3	32	100
2	31-34	14	43,7	22	68,7
3	27-30	8	25	8	25
4	23-26	0	0	0	0
Total		32	100		

Berdasarkan data dari Tabel 10 tersebut dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 7: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen



Berdasarkan Tabel 10 dan Grafik 7, dapat diketahui bahwa terdapat sepuluh siswa yang mendapat skor 35-38, empat belas siswa yang mendapat skor 31-34, delapan siswa yang mendapat skor 27-30, dan tidak terdapat siswa yang mendapat skor 23-26.

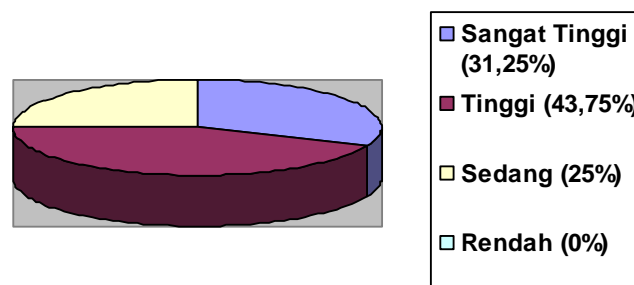
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dalam bentuk tabel dan diagram berikut.

Tabel 11: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Interval	Frek	Frek (%)	Frek Kumulatif	Frek Kumulatif (%)
1	Sangat Tinggi	35-38	10	31,3	32	100
2	Tinggi	31-34	14	43,7	22	68,7
3	Sedang	27-30	8	25	8	25
4	Rendah	23-26	0	0	0	0
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 11 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 8: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.



Dari Tabel 11 kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen, diperoleh informasi bahwa terdapat sepuluh siswa yang skornya masuk dalam kategori sangat tinggi, empat belas siswa yang skornya masuk dalam kategori tinggi, delapan siswa yang skornya masuk dalam kategori sedang, dan tidak terdapat siswa dalam katagori rendah.

e. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel-tabel yang disajikan berikut dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan antara skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan standar deviasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel tersebut disajikan secara lengkap, baik hasil *pretest* maupun *posttest* keterampilan keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 12: Perbandingan Data statistik *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Mdn	Mo
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	32	36	21	25,2500	24,5	21
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	32	32	20	25,1250	25	23
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	32	37	22	27,5313	27	27
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	32	38	27	32,5000	32,5	31

Dari Tabel 12, selanjutnya dapat dibandingkan antara skor *pretest* dan skor *posttest* kemampuan penguasaan keterampilan bercerita yang dimiliki oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada saat *pretest* kemampuan keterampilan bercerita kelompok kontrol, skor tertinggi 36 dan skor terendah 21, sedangkan pada saat *posttest* kemampuan keterampilan bercerita, skor tertinggi 37 dan skor terendah 22. Pada saat *pretest* kemampuan keterampilan bercerita kelompok eksperimen, skor tertinggi 32 dan skor terendah 20. sedangkan pada saat *posttest* kemampuan keterampilan bercerita, skor tertinggi 38, dan skor terendah 27.

Skor rata-rata antar skor *Pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan. Pada saat *pretest*, skor rata-rata (mean) kelompok kontrol 25,2500, sedangkan skor rata-rata pada saat *posttest* 27,5313. Pada saat *pretest*, skor rata-rata (mean) kelompok eksperimen 25,1250, sedangkan skor rata-rata *posttest* 32,5000.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari *pretes* dan *posttest* keterampilan bercerita peserta didik pada kelompok eksperimen yaitu kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates dan kelompok kontrol kelas VIIA SMP Negeri 3 Wates. Dengan bantuan SPSS 17.0, dihasilkan nilai *sig (2-tailed)* pada *Kolmogorov-Smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh syarat data berdistribusi normal apabila nilai *sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat *alpha 5% (sig (2-tailed)) > 0.050*.

Berikut tabel rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pretes* dan *posttest*, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 13: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Keterampilan Bercerita

Data	Asymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretes</i> Kelompok Kontrol	0,539	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,232	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Pretes</i> Kelompok Eksperimen	0,303	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,915	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal

Hasil perhitungan normalitas sebaran data *pretest* kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp. Sig (2-tailed) = 0,539. Dengan

demikian, Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data *Pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil perhitungan normalitas sebaran data *posttest* kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp.sig (2-tailed) 0,232. dengan demikian, Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan normalitas sebaran data *pretest* kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki Asym.sig (2-tailed) = 0,303. Dengan demikian, asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari pada 0,05 maka dapat disimpulkan data *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal dan hasil perhitungan normalitas sebaran data *posttest* kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp.Sig (2-tailed) = 0,915. dengan demikian, Asymp.sig (2-tailed) lebih besar dari pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan data *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varian

Setelah diadakan uji normalitas sebaran data, syarat data dikatakan homogen jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) (nilai Sig. > 0,05). Berikut tabel rangkuman hasil uji homogenitas varian data *pretest* dan *posttest*, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dengan dibantu program SPSS 17.

1) Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Kemampuan Bercerita

Rangkuman hasil uji homogenitas varian data *pretest* keterampilan bercerita dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 14: **Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Keterampilan Bercerita**

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
Skor Tes	Based on Mean	.220	1	62	.641
	Based on Median	.210	1	62	.648
	Based on Median and with adjusted df	.210	1	61.914	.648
	Based on trimmed mean	.212	1	62	.647

Dari Tabel 14 diketahui bahwa skor hasil dari *Levene Statistic* pada *Based on Mean* sebesar 0,220 dengan signifikansi 0,641. Berdasarkan syarat maka varian data *pretest* keterampilan bercerita dikatakan homogen atau tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan nilai Sig. sebesar $0,641 > \text{taraf signifikansi } 0,05$.

2) Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Keterampilan Bercerita

Rangkuman hasil uji homogenitas varian data *posttest* keterampilan bercerita dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 15: **Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Keterampilan Bercerita**

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Tes	Based on Mean	.200	1	62	.656
	Based on Median	.030	1	62	.862
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	56.301	.862
	Based on trimmed mean	.125	1	62	.725

Dari Tabel 15 diketahui bahwa skor hasil dari *Levene Statistic* pada *Based on Mean* sebesar 0,200 dengan signifikansi 0,656. Berdasarkan syarat maka varian data *posttest* ketermapilan bercerita dikatakan homogen atau tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan nilai Sig. sebesar $0,656 > \alpha$ taraf signifikansi 0,05.

3. Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Shadow Puppet* jika digunakan dalam meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. teknik analisis ini digunakan untuk menguji apakah kedua skor rerata dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil dari pada taraf signifikansi 5%. Peningkatan skor rerata kedua kelompok terlihat dari perbedaan skor rerata *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, perolehan skor rerata tertinggi yaitu yang lebih tinggi menunjukkan bahwa media *Shadow Puppet* lebih efektif. Seluruh perhitungan uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 17.0.

a. Uji-t Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskriptif skor *pretest* keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang meliputi jumlah subjek (N), jumlah skor total ($\sum X$), mean, mode (M_o), dan median (M_{dn}), disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 16: Perbandingan Data Statistik Skor *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	$\sum X$	Mean	Mo	Mdn
Skor <i>Pretest</i> Kel. Kontrol	32	808	25,2500	21	24
Skor <i>Pretest</i> Kel. Eksperimen	32	804	25,1250	23	25

Keterangan: N = Jumlah subjek

$\sum X$ = Jumlah skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

M = Mean (rerata)

Mo = Mode

Mdn = Median

Hasil skor *pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rerata setiap kelompok. Skor rerata *pretest* kelompok kontrol sebesar 25,2500 sedangkan skor rerata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 25,1250. Skor rerata *pretest* kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rerata *pretest* kedua kelompok tersebut tidak berbeda jauh atau setara.

Data skor *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita awal antara kedua kelompok tersebut. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 17: Rangkuman Hasil Uji-t Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	t_{hitung}	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,149	62	0,882	$p > 0,05$ (tidak ada perbedaan yang signifikan)

Dari Tabel 17 di atas dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 0,149 dengan db 62. Diketahui nilai p (0,882) $>$ 0,05. Dengan demikian, hasil uji-T tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan kata lain keadaan awal antara dua kelompok tersebut sama.

b. Uji-t Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok kontrol yang meliputi jumlah subjek (N), jumlah skor total ($\sum X$), mean (M), mode (Mo), dan median (Mdn), disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 18: Perbandingan Data Statistik Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Skor	N	$\sum X$	Mean	Mo	Mdn
Skor <i>Posttest</i> Kel. Kontrol	32	881	27,5313	27	27
Skor <i>Posttest</i> Kel. Eksperimen	32	1040	32,5000	31	32,5

Keterangan:

N : Jumlah Subjek

$\sum X$: Jumlah Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

M : Mean (rerata)

Mo : Mode

Mdn : Median

Hasil skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rerata setiap kelompok. Skor rerata *posttest* kelompok kontrol sebesar 27,5313 sedangkan skor rerata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 32,5. Skor rerata *posttest* kedua kelompok tersebut berbeda secara

signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rerata *posttest* kedua kelompok tersebut jauh berbeda..

Data skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita akhir antara kedua kelompok tersebut. Rangkuman hasil uji-t data *posttest* kemampuan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 19: Rangkuman Hasil Uji-t Skor *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t_{hitung}	db	p	Keterangan
<i>Posttest</i>	5,857	62	0,000	$p < 0,05$ (ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 19 di atas dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 5,857 dengan db 62. Diketahui pula nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

c. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dan *posttest* kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah perlakuan tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 20: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Data	t_{hitung}	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	4,104	31	0,000	$p < 0,05$ (ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 20 di atas dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 4,104 dengan db 31. Diketahui pula nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan dalam kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah perlakuan tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

d. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media *Shadow Puppet*. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 21: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Data	t_{hitung}	Db	p	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	13,467	31	0,000	$p < 0,05$ (ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 21, dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 13,467 dengan db 31. Diketahui bahwa nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan dalam kelompok eksperimen baik sebelum maupun sesudah perlakuan dengan menggunakan media *Shadow Puppet*.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan uji-t kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Dari hasil uji-t tersebut maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis.

a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 : Tidak ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Shadow Puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. (ditolak)

H_a : Ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Shadow Puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. (diterima)

b. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Ho : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. (ditolak)

Ha : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. (diterima).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Wates dan SMP Negeri 3 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII yang berjumlah 8 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 256 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu teknik pemilihan sekelompok subjek yang dipilih secara acak.

Dari teknik tersebut diperoleh kelas VII A SMP Negeri 3 Wates sebagai kelompok kontrol yang mendapat pengajaran dengan tidak menggunakan media *Shadow Puppet*. Kelas VII A SMP Negeri 2 Wates sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan pembelajarannya menggunakan media *Shadow Puppet*. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan untuk mengetahui keefektifan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita.

Kondisi awal keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini diketahui dengan melakukan *pretest* keterampilan

bercerita. Setelah kedua kelompok diberikan *pretest*, kemudian kedua kelompok diberikan suatu materi bercerita seperti biasanya. Penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan dalam eksperimen menggunakan media *Shadow Puppet*, sedangkan pembelajaran pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Peningkatan skor rerata *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Peningkatan skor rerata kelompok eksperimen sebesar 7,375, diperoleh dari selisih skor *posttest* sebesar 32,5000 dan skor *pretest* sebesar 25,1250. Data *Pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen diperoleh skor terendah 20 dan skor tertinggi 32. Data *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen skor terendah 27 skor tertinggi 38.

Skor rerata (mean) pada kelompok kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Skor rerata *pretest* ke *posttest* pada kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 2,2813, yaitu dari rerata *posttest* dikurangi *pretest* (27,5313-25,25). Data *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol diperoleh skor terendah 21 dan skor tertinggi 36. Data *posttest* penguasaan keterampilan bercerita pada kelompok kontrol skor terendah 22 dan skor tertinggi 37. Peningkatan skor rerata pada kelompok eksperimen sebesar 7,375 sedangkan peningkatan skor rerata pada kelompok kontrol sebesar 2,2813. Peningkatan skor rerata kelompok eksperimen menunjukkan ada perbedaan yang signifikan, sedangkan peningkatan skor rerata kelompok kontrol tidak terlalu menunjukkan ada perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan analisis uji-t skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diperoleh t hitung sebesar 5,857, db sebesar 62, dan nilai p sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,05. Nilai p tersebut lebih kecil pada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Shadow Puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Hasil penelitian juga menunjukkan kategori kecenderungan perolehan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik pada saat *pretest* maupun *posttest*. Kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pada kelompok eksperimen sebagai berikut. Terdapat dua belas siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah yaitu skor antara 20-23, empat belas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang yaitu antara 24-27, tiga siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi yaitu antara skor 28-31 dan tiga siswa termasuk dalam katagori sangat tinggi yaitu dengan skor 32-35 Sementara itu, kategori kecenderungan perolehan skor pada saat *posttest* pada kelompok eksperimen tidak terdapat siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah yaitu skor antara 23-26, delapan siswa dengan katagori sedang yaitu antara skor 27-30, empat belas siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi yaitu skor antara 31-34 dan sepuluh siswa termasuk dalam katagori sangat tinggi yaitu skor 35-38.

Kategori kecenderungan skor *pretest* pada kelompok kontrol sebagai berikut. Terdapat enam belas siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah (skor antara 21-24), sebelas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang (skor antara 25-28), empat siswa dengan katagori tinggi (skor antara 29-32) dan satu siswa masuk dalam katagori sangat tinggi (skor antara 33-36). Di samping itu, kategori kecenderungan perolehan skor kelompok kontrol pada saat *posttest* diperoleh terdapat sembilan siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah (skor antara 22-25), lima belas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang (skor antara 26-29), enam siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi (skor antara 30-33) dan dua siswa dengan kategori skor sangat tinggi (skor antara 34-37).

Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan dari media *Shadow Puppet* yaitu membantu siswa mempermudah dalam melakukan kegiatan bercerita. Selain itu, memberikan suatu alternatif pembelajaran pada siswa, karena dengan penggunaan media *Shadow Puppet* ini siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas dan rasa percaya diri. Penggunaan media ini dalam pembelajaran keterampilan bercerita dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam bentuk bahasa kreatif, serta mengembangkan kreatifitas dalam merangkai suatu cerita.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Wates sebagai kelas kontrol ini, menunjukkan terjadi peningkatan skor rerata lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibanding skor rerata pada kelompok kontrol. Peningkatan skor pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media *Shadow*

Puppet membantu siswa dalam menguasai keterampilan bercerita. Selain itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media *Shadow Puppet* merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk mengajarkan keterampilan bercerita pada siswa agar tidak merasa jenuh dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa kendala yang cukup berarti yang dirasakan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Keterampilan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bercerita. Ketika seseorang bercerita maka akan ada banyak faktor yang mempengaruhi orang tersebut. Hal itu juga terjadi dan berlaku bagi siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Kurang konsentrasi merupakan salah satu faktor yang paling mempengaruhi siswa sampel penelitian. Kurangnya konsentrasi disebabkan oleh banyaknya siswa yang gaduh ketika pembelajaran berlangsung.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates yang diberi pembelajaran menggunakan media *Shadow Puppet* dan keterampilan bercerita siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Wates yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS seri 17.0. Dari perhitungan diperoleh t_h sebesar 5,857 dengan db 62. Selain itu, juga dibuktikan bahwa nilai p sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Hasil uji-t ini dapat dilihat pada Tabel 19.
2. Pembelajaran bercerita siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Wates dengan menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan uji-t pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dengan skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang dilakukan dengan bantuan program SPSS seri 17.0.

Dari hasil perhitungan skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh t_h sebesar 4,104 dengan db 31 dan p sebesar 0,000, sedangkan pada kelompok eksperimen t_h sebesar 13,467 dengan db 31 dan p 0,000. Dari data tersebut diketahui t_h kelompok eksperimen lebih besar dibanding kelompok kontrol, hal tersebut membuktikan media *Shadow Puppet* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif. (lihat tabel 20 dan 21).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ditemukan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Shadow Puppet* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 3 Wates. Penggunaan media *Shadow Puppet* dapat membantu daya tangkap siswa terhadap materi dan berpengaruh pada pengoptimalan hasil pembelajaran. Selain itu, media *Shadow Puppet* dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam bercerita di depan teman-temannya, mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kepercayaan diri yang tinggi. Oleh karena itu, media ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berbicara khususnya yang terkait dengan keterampilan bercerita.

Cara penerapan dari pembelajaran dengan menggunakan media *Shadow Puppet* adalah:

1. Guru menyiapkan media berupa layar, lampu, dan boneka bayang-bayang sesuai tokoh dan latar cerita.
2. Guru menggerakkan boneka bayang-bayang di balik layar yang disoroti lampu. Boneka bayang-bayang digerakkan sesuai dialog dan alur cerita.

3. Siswa bercerita sesuai visualisasi yang ditunjukkan dengan boneka bayang-bayang. Siswa bercerita mulai dari prolog hingga penutup cerita. Penceritaan dilakukan bersamaan dengan pemvisualisasian yang dilakukan guru.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disajikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran berbicara khususnya tentang keterampilan bercerita sebaiknya diberikan dengan banyak cara yang bervariasi. Salah satunya menggunakan media yang memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.
2. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemahaman media *Shadow Puppet* guna meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita siswa dengan objek yang lebih luas.
3. Siswa disarankan terus memperluas dan meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita agar memiliki keterampilan berbicara yang baik dan berkualitas. Salah satunya dengan menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2011. *Wayang Kulit*. Diakses dari [http:// en. wikipedia. org/wiki/Shadow_play/](http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play/) pada tanggal 30 Juli 2011.
- Aleka & Achmad. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta; Kencana Media Group.
- Arif, Zainudin dan Napitulu, W. P. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyanti, Nurvia. 2008. *Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan* cet. 3. Jakarta: PT Inti Idayu Press.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pengajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B., Gunawan & Marzuki. 2004. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmi-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rasyid. 2011. Boneka Bayang. Diakses dari <http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-bayang/> pada tanggal 25 Juni 2011.
- Semi. 2011. Teknik/berceritera diakses dari www.cerita.org/blog/kontens-teknik/berceritera/, 10 Desember 2011.
- Sudarmaji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita cet. 3*. Yogyakarta: PT Kurnia Kalam Semesta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* cet. 13. Bandung : Alfabeta.

- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTS*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Waluyo, Herman. J. 1994. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Wiyanti, Sri, & Yulienta. 2011. *Bahasa & Sastra Indonesia di Tengah Arus Global* cet. 2. Bandung: FPBS UPI.

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Kontrol

Sekolah	: SMP Negeri 3 Wates
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Standar Kompetensi	6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita.
Kompetensi Dasar	6.2 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, <i>gesture</i>, dan mimik yang tepat
Indikator	(1) Mampu menentukan pokok-pokok cerita. (2) Mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik. (3) Mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, <i>gesture</i>, dan mimik yang tepat.
Alokasi Waktu	: 16 X 40 menit
Karakter siswa yang diharapkan	Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Apresistif Kreatif

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita.
- b. Siswa mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik.

- c. Siswa mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, *gesture*, dan mimik yang tepat.

2. Materi Pembelajaran

a. Pokok-Pokok Cerita Berdasarkan Tahapan Alur

Pokok cerita menurut penahapan dalam alur/ plot/jalan cerita. Penahapan itu seperti berikut ini.

- Tahap pengenalan

Pada tahap pengenalan biasanya dimulai dengan mengenalkan tokoh dan karakternya atau memperlihatkan latar cerita.

- Tahap permasalahan

Pada tahap ini masalah mulai muncul.

- Tahap puncak permasalahan

Pada tahap ini, permasalahan mulai memuncak

- Tahap pelarian

Pada tahap ini, permasalahan mulai menemukan jalan pemecahannya.

- Tahap penyelesaian

Akhir cerita, biasanya berupa amanat atau pesan.

b. Merangkai Pokok-Pokok Cerita

Pokok-pokok cerita dapat disusun menjadi rangkaian cerita. Jadi, setelah menentukan pokok-pokok cerita, selanjutnya pokok-pokok tersebut dapat dirangkai menjadi sebuah urutan cerita yang menarik.

c. Beberapa Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Bercerita

Selain memerhatikan urutan cerita, pencerita juga harus memerhatikan hal-hal berikut.

- Volume dan Variasi Suara

Suara sangat berperan dalam menghidupkan suasana ketika bercerita. Suara harus terdengar jelas. Oleh karena itu, diperlukan latihan. Selain itu, suara juga dapat diatur dan disesuaikan dengan tokohnya.

- Pelafalan dan Penjedaan

Lafal atau ucapan yang baik dalam bahasa Indonesia adalah lafal yang bebas dari ciri-ciri lafal dialek setempat atau ciri-ciri lafal bahasa daerah. Selain itu, jeda antarkalimat juga harus jelas.

- Intonasi

Tinggi rendahnya suara dan cepat lambatnya pengucapan juga perlu dilatih. Contoh: intonasi orang yang sedang marah akan berbeda dengan intonasi orang yang sedang bersedih.

- *Gesture*

Gerakan tubuh juga sangat mendukung sebuah cerita. Contoh: ketika menceritakan tokoh yang ketakutan, maka gerakan tubuh pencerita sedikit menggigil, dan tangan merapat ke tubuh.

- Mimik

Ekspresi muka atau perubahan raut muka juga berperan dalam menghidupkan suasana.

Contoh: orang yang sedang terkejut, dan raut mukanya terlihat tegang, mulutnya menganga, dan matanya agak melebar.

- Kepercayaan Diri

Sikap percaya diri sangat penting dalam bercerita. Kepercayaan diri yang dimiliki oleh pencerita merupakan modal utama dalam bercerita.

3. Metode Pembelajaran

Ceramah

Tanya jawab

Demonstrasi

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa atau mengucapkan salam

- 2) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa menanggapi apersepsi.
- 4) Siswa menanggapi kebermanfaatan materi dalam kehidupan sehari-hari.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya “
- 2) Siswa menentukan pokok-pokok cerita.
- 3) Siswa merangkai pokok-pokok cerita menjadi rangkaian cerita yang menarik.
- 4) Siswa berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita

- Elaborasi

- 1) Siswa secara individu menceritakan kembali isi cerita yang dibaca dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*pre-test*).

- Konfirmasi

- 1) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu

c) Kegiatan akhir

- 1) Siswa mendapat penguatan dari guru
- 2) Guru memberikan tugas membaca cerita dan berlatih untuk menceritakan kembali.

Pertemuan Kedua (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran sebelumnya.

b) *Kegiatan Inti*

- Eksplorasi

- 1) Siswa membaca kembali cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya”
- 2) Siswa berlatih menceritakan kembali cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya”

- Elaborasi

- 1) Siswa melanjutkan menceritakan cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya” secara individu (bagi siswa yang belum mendapat giliran pada pertemuan sebelumnya)
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*pre-test*).

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) *Kegiatan akhir*

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala”

Pertemuan Ketiga (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran sebelumnya kemudian mengkaitkannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala”
- 2) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 1) Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala.”
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

a) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Timun Emas”

Pertemuan Keempat (2 x 40 menit)

c) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran sebelumnya kemudian mengkaitkannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

d) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Timun Emas”
- 3) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 3) Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Timun Emas.”
- 4) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

a) *Kegiatan akhir*

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang.”

Pertemuan Kelima (2 x 40 menit)

e) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran sebelumnya kemudian mengkaitkannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

f) *Kegiatan Inti*

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang”
- 4) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 5) Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang.”
- 6) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.

- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

a) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib.”

Pertemuan Keenam (2 x 40 menit)

g) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran sebelumnya kemudian mengkaitkannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

h) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib.”
- 5) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 7) Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib.”
- 8) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

a) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Musang dan Unta.”

Pertemuan ketujuh (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran.
- 2) Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca.
- 3) Guru membahas tugas yang telah diberikan oleh siswa.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Musang dan Unta”
- 2) Siswa menentukan pokok-pokok cerita.
- 3) Siswa merangkai pokok-pokok cerita menjadi rangkaian cerita yang menarik.
- 4) Siswa berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 1) Siswa secara individu menceritakan kembali cerita berjudul “Musang dan Unta.”Cerita disampaikan dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*post-test*).

- Konfirmasi

- 1) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu dan pembelajaran sebelumnya.

c) Kegiatan akhir

- 1) Siswa mendapat penguatan dari guru
- 2) Guru memberikan tugas membaca cerita dan berlatih untuk menceritakan kembali.

Pertemuan Kedelapan (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa membaca kembali cerita berjudul “Musang dan Unta”
- 2) Siswa berlatih menceritakan kembali cerita berjudul “Musang dan Unta”

- Elaborasi

- 1) Siswa secara individu melanjutkan menceritakan cerita berjudul “Musang dan Unta” (bagi siswa yang belum mendapat giliran pada pertemuan sebelumnya)
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*post-test*).

- Konfirmasi

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan terkait kegiatan bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Guru memberi motivasi agar siswa mau berlatih bercerita

5. Sumber Belajar

Pramudiana, Ghulam. 2011. *Cerita Anak*. Diakses dari [http://www.cerita-anak.org. rticle&id/](http://www.cerita-anak.org/article&id/) pada tanggal 27 Juni 2011.

Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.);

Maryati & Sutopo. 2008. *Buku Sekolah Elektronik: Bahasa dan Sastra Indonesia 1*. Jakarta: Depdiknas.

6. Penilaian

- a) Teknik : Tes lisan
- b) Bentuk instrumen : unjuk kerja produk
- c) Instrumen penilaian

Lampiran Contoh soal

Tentukan pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur dari cerita yang kamu baca serta rangkailah pokok-pokok tersebut menjadi rangkaian cerita yang menarik. Setelah itu ceritakan kembali cerita tersebut dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.

Rubrik penilaian untuk diisi guru dan pengamat.

No.	Nama Siswa	Meteri Bercerita	Aspek penilaian							
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1.										
2.										
3.										
...										

- I. Kelengkapan pokok-pokok cerita
- II. Rangkaian pokok-pokok cerita
- III. Keruntutan dan kejelasan cerita
- IV. Intonasi dan variasi suara
- V. Kelancaran bercerita dan volume suara

VI. Pelafalan dan penjedaan yang tepat

VII. Gesture dan mimik yang tepat

VIII. Kepercayaan diri

*Keterangan: Berilah tanda skor sesuai rentang nilainya yaitu antara 1—5 pada aspek penilaian yang ada sebagai skor siswa.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \dots\dots\dots$$

Wates, 2011

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Wates

Guru Mata Pelajaran

Dra. M.Y. Dwi Hargotati
NIP.19570202 198303 2 005

Yuli Astuti, S.Pd.
NIP 19710219 199802 2 007

Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Eksperimen

Sekolah	: SMP Negeri 2 Wates
Mata Pelajaran	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Standar Kompetensi	6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita.
Kompetensi Dasar	6.2 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, <i>gesture</i>, dan mimik yang tepat
Indikator	(1) Mampu menentukan pokok-pokok cerita. (2) Mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik. (3) Mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, <i>gesture</i>, dan mimik yang tepat.
Alokasi Waktu	: 16 X 40 menit
Karakter siswa yang diharapkan	Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Apresistif Kreatif

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita.
- b. Siswa mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik.
- c. Siswa mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, *gesture*, dan mimik yang tepat.

2. Materi Pembelajaran

a. Pokok-Pokok Cerita Berdasarkan Tahapan Alur

Pokok cerita menurut penahapan dalam alur/ plot/jalan cerita. Penahapan itu seperti berikut ini.

- Tahap pengenalan

Pada tahap pengenalan biasanya dimulai dengan mengenalkan tokoh dan karakternya atau memperlihatkan latar cerita.

- Tahap permasalahan

Pada tahap ini masalah mulai muncul.

- Tahap puncak permasalahan

Pada tahap ini, permasalahan mulai memuncak

- Tahap pelarian

Pada tahap ini, permasalahan mulai menemukan jalan pemecahannya.

- Tahap penyelesaian

Akhir cerita, biasanya berupa amanat atau pesan.

b. Merangkai Pokok-Pokok Cerita

Pokok-pokok cerita dapat disusun menjadi rangkaian cerita. Jadi, setelah menentukan pokok-pokok cerita, selanjutnya pokok-pokok tersebut dapat dirangkai menjadi sebuah urutan cerita yang menarik.

c. Beberapa Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Bercerita

Selain memerhatikan urutan cerita, pencerita juga harus memerhatikan hal-hal berikut.

- Volume dan Variasi Suara

Suara sangat berperan dalam menghidupkan suasana ketika bercerita. Suara harus terdengar jelas. Oleh karena itu, diperlukan latihan. Selain itu, suara juga dapat diatur dan disesuaikan dengan tokohnya.

- Pelafalan dan Penjedaan

Lafal atau ucapan yang baik dalam bahasa Indonesia adalah lafal yang bebas dari ciri-ciri lafal dialek setempat atau ciri-ciri lafal bahasa daerah. Selain itu, jeda antarkalimat juga harus jelas.

- Intonasi

Tinggi rendahnya suara dan cepat lambatnya pengucapan juga perlu dilatih. Contoh: intonasi orang yang sedang marah akan berbeda dengan intonasi orang yang sedang bersedih.

- *Gesture*

Gerakan tubuh juga sangat mendukung sebuah cerita. Contoh: ketika menceritakan tokoh yang ketakutan, maka gerakan tubuh pencerita sedikit menggigil, dan tangan merapat ke tubuh.

- Mimik

Ekspresi muka atau perubahan raut muka juga berperan dalam menghidupkan suasana.

Contoh: orang yang sedang terkejut, dan raut mukanya terlihat tegang, mulutnya menganga, dan matanya agak melebar.

- Kepercayaan Diri

Sikap percaya diri sangat penting dalam bercerita. Kepercayaan diri yang dimiliki oleh pencerita merupakan modal utama dalam bercerita.

3. Metode Pembelajaran

Ceramah

Tanya jawab

Demonstrasi

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa atau mengucapkan salam
- 2) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa menanggapi apersepsi.
- 4) Siswa menanggapi kebermanfaatan materi dalam kehidupan sehari-hari.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya “
- 2) Siswa menentukan pokok-pokok cerita.
- 3) Siswa merangkai pokok-pokok cerita menjadi rangkaian cerita yang menarik.
- 4) Siswa berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita

- Elaborasi

- 1) Siswa secara individu menceritakan kembali isi cerita yang dibaca di kelas dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, gestur dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*pre-test*).

- Konfirmasi

- 1) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu

c) Kegiatan akhir

- 1) Siswa mendapat penguatan dari guru
- 2) Guru memberikan tugas membaca cerita dan berlatih untuk menceritakan kembali.

Pertemuan Kedua (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa membaca kembali cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya”
- 2) Siswa berlatih menceritakan kembali cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya”

- Elaborasi

- 1) Siswa melanjutkan menceritakan cerita berjudul “Sakinah dan Anaknya” secara individu (bagi siswa yang belum mendapat giliran pada pertemuan sebelumnya)
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*pre-test*).

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala”

Pertemuan Ketiga (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran sebelumnya kemudian mengkaitkannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala.”

- 2) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.
- 3) Guru memperkenalkan siswa pada *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Adapun cara penggunaan *Shadow Puppet* adalah sebagai berikut:
 - Guru menyiapkan media berupa layar, lampu, dan boneka bayang-bayang sesuai tokoh dan latar cerita.
 - Guru menggerakkan boneka bayang-bayang di balik layar yang disoroti lampu. Boneka bayang-bayang digerakkan sesuai dialog dan alur cerita.
 - Siswa bercerita sesuai visualisasi yang ditunjukkan dengan boneka bayang-bayang. Siswa bercerita mulai dari prolog hingga penutup cerita. Penceritaan dilakukan bersamaan dengan pemvisualisasian yang dilakukan guru.

- Elaborasi

- 1) Perlakuan I pada kelas eksperimen. Guru memvisualisasikan cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala” melalui media *Shadow Puppet*. Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Serigala dan Kelinci Keras Kepala.”
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

a) **Kegiatan akhir**

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Timun Emas”

Pertemuan Keempat (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran yang telah berlalu serta mengkaitkan pelajaran yang akan dilakukan.

b) *Kegiatan Inti*

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Timun Emas”
- 2) Siswa berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 1) Perlakuan II pada kelas eksperimen. Guru memvisualisasikan cerita berjudul “Timun Emas” menggunakan media *Shadow Puppet*. Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Timun Emas”
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita yang dilakukan temannya.

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) *Kegiatan akhir*

- 3) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita
- 4) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang”

Pertemuan Kelima (2 x 40 menit)

a) *Kegiatan awal*

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran yang telah berlalu serta mengkaitkan pelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang.”
- 2) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 1) Perlakuan III pada kelas eksperimen. Guru memvisualisasikan cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang” menggunakan media *Shadow Puppet*. Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Ayam Jago Merah dan Musang”
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita yang dilakukan temannya.

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib”

Pertemuan keenam (2 x 40 menit)

Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru membahas pelajaran yang telah berlalu serta mengkaitkan pelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib.”

- 2) Siswa secara berpasangan berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- **Elaborasi**

- 1) Perlakuan VI pada kelas eksperimen. Guru memvisualisasikan cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib” menggunakan media *Shadow Puppet*. Siswa secara berpasangan menceritakan cerita berjudul “Aladin dan Lampu Ajaib”
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita yang dilakukan temannya.

- **Konfirmasi**

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

d) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi tugas siswa untuk membaca cerita berjudul “Musang dan Unta”

Pertemuan ketujuh (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran.
- 2) Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca.
- 3) Guru membahas tugas yang telah diberikan oleh siswa.

b) Kegiatan Inti

- **Eksplorasi**

- 1) Siswa mencermati dan membaca cerita berjudul “Musang dan Unta”
- 2) Siswa menentukan pokok-pokok cerita.
- 3) Siswa merangkai pokok-pokok cerita menjadi rangkaian cerita yang menarik.
- 4) Siswa berlatih menceritakan peristiwa yang ada dalam cerita.

- Elaborasi

- 1) Dari visualisasi Shadow Puppet yang digerakkan oleh guru, siswa secara individu menceritakan kembali cerita berjudul “Musang dan Unta.” Cerita disampaikan dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.
- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 5) Guru melakukan penilaian (*post-test*).

- Konfirmasi

- 1) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa dalam bercerita.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu dan pembelajaran sebelumnya.

c) Kegiatan akhir

- 1) Siswa mendapat penguatan dari guru
- 2) Guru memberikan tugas membaca cerita dan berlatih untuk menceritakan kembali.

Pertemuan Kedelapan (2 x 40 menit)

a) Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pelajaran sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

- 1) Siswa membaca kembali cerita berjudul “Musang dan Unta”
- 2) Siswa berlatih menceritakan kembali cerita berjudul “Musang dan Unta”

- Elaborasi

- 1) Dari visualisasi Shadow Puppet yang digerakkan oleh guru, siswa secara individu melanjutkan menceritakan cerita berjudul “Musang

dan Unta” (bagi siswa yang belum mendapat giliran pada pertemuan sebelumnya)

- 2) Siswa lain mengamati kegiatan bercerita oleh temannya.
- 3) Guru melakukan penilaian (*post-test*).

- Konfirmasi

- 1) Guru melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan siswa.
- 2) Siswa yang ditunjuk menyampaikan kesan tentang pembelajaran saat itu.

c) Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan terkait kegiatan bercerita.
- 2) Guru memberi motivasi agar siswa mau berlatih bercerita

5. Sumber belajar

Pramudiana, Ghulam. 2011. *Cerita Anak*. Diakses dari <http://www.cerita-anak.org>. rticle&id/ pada tanggal 27 Juni 2011.

Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.);

Maryati & Sutopo. 2008. *Buku Sekolah Elektronik: Bahasa dan Sastra Indonesia 1*. Jakarta: Depdiknas.

6. Media

Shadow Puppet (Boneka Bayang-Bayang)

7. Penilaian

- a) Teknik : Tes lisan
- b) Bentuk instrumen : unjuk kerja produk
- c) Instrumen penilaian

Lampiran Contoh soal

Tentukan pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur dari cerita yang kamu baca serta rangkailah pokok-pokok tersebut menjadi rangkaian cerita yang menarik. Setelah itu ceritakan kembali cerita tersebut dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.

Rubrik penilaian untuk diisi guru dan pengamat.

No.	Nama Siswa	Meteri Bercerita	Aspek penilaian							
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1.										
2.										
3.										
...										

- I. Kelengkapan pokok-pokok cerita
- II. Rangkaian pokok-pokok cerita
- III. Keruntutan dan kejelasan cerita
- IV. Intonasi dan variasi suara
- V. Kelancaran bercerita dan volume suara
- VI. Pelafalan dan penjedaan yang tepat
- VII. Gesture dan mimik yang tepat
- VIII. Kepercayaan diri

*Keterangan: Berilah tanda skor sesuai rentang nilainya yaitu antara 1—5 pada aspek penilaian yang ada sebagai skor siswa.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \dots\dots\dots$$

Wates, 2011

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Wates

Guru Mata Pelajaran

Nandar, S.Pd.
NIP.19520203 197512 1004

Sugeng Widyantara, S. Pd.
NIP 19720207 200701 1 008

Lampiran 3: Instrumen Kriteria Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa

Instrumen Kriteria Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa

No.	Aspek Penilaian	Keterangan	Skala Nilai
1	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Menentukan lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur (perkenalan, permasalahan, puncak permasalahan, pelarian, penyelesaian).	5
		Menentukan empat dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	4
		Menentukan tiga dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	3
		Menentukan dua dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	2
		Menentukan satu dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	1
2	Rangkaian pokok-pokok cerita	Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, dan urut mulai dari pendahuluan, isi, penutup; menggunakan diiksi yang tepat ; menggunakan bahasa sendiri .	5
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, dan urut mulai dari pendahuluan,	4

		isi, penutup; menggunakan diksi yang tepat ; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap , dan urut mulai dari pendahuluan, isi, penutup; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	3
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap , tetapi tidak urut; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	2
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas , tetapi tidak lengkap dan tidak urut; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	1
3	Keruntutan dan kejelasan cerita	Penceritaan dilakukan secara runtut dan jelas dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh, monolog , dan dialog jelas.	5
		Penceritaan dilakukan secara runtut dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh , dan	4

		monolog jelas tetapi dialog kurang jelas.	
		Penceritaan dilakukan secara runtut hanya pada beberapa bagian cerita; alur dan dialog kurang jelas tetapi tokoh dan monolog masih jelas.	3
		Penceritaan dilakukan tidak runtut dari awal hingga akhir cerita; alur, monolog, dan dialog tidak jelas tetapi tokoh masih jelas.	2
		Penceritaan sama sekali tidak runtut dan tidak jelas dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh, monolog, dan dialog tidak jelas.	1
4	Intonasi dan variasi suara	Intonasi jelas; suara bervariasi (ada perbedaan suara yang jelas antara masing-masing tokoh).	5
		Intonasi jelas; suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan tersebut kurang jelas).	4
		Intonasi kurang jelas (kadang-kadang ada intonasi yang kurang tepat); suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan	3

		tesebut kurang jelas).	
		Intonasi tidak jelas; suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan tersebut kurang jelas).	2
		Intonasi tidak jelas; suara tidak bervariasi.	1
5	Kelancaran bercerita dan volume suara	Bercerita secara lancar (tidak tersendat-sendat); suara jelas terdengar .	5
		Bercerita secara lancar (tidak tersendat-sendat); suara kurang terdengar .	4
		Bercerita kurang lancar (sesekali tersendat); suara kurang terdengar .	3
		Bercerita tidak lancar (sering tersendat dan lama berhenti); suara kurang terdengar .	2
		Bercerita tidak lancar (sering tersendat dan lama berhenti); suara hampir tidak terdengar .	1
6	Pelafalan dan Penjedaan yang tepat	Pelafalan fonem tepat; penjedaan kata maupun kalimat tepat .	5
		Pelafalan fonem tepat; penjedaan kata	4

		maupun kalimat sesekali kurang tepat .	
		Pelafalan fonem tepat ; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat .	3
		Pelafalan fonem sesekali kurang tepat ; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat .	2
		Pelafalan fonem sering tidak tepat ; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat .	1
7	<i>Gesture</i> dan mimik	Gerak-gerak atau tingkah laku wajar sesuai dengan cerita yang diceritakan; mimik ekspresif sesuai cerita dan tokoh yang diceritakan.	5
		Gerak-gerak atau tingkah laku wajar sesuai dengan cerita yang diceritakan; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	4
		Gerak-gerak atau tingkah laku sesekali kurang wajar ; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	3

		Gerak-gerak atau tingkah laku sangat tidak wajar; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	2
		Gerak-gerak atau tingkah laku sangat tidak wajar; mimik sama sekali tidak ekspresif (mimik tidak sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	1
8	Kepercayaan Diri	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita tenang , dan tidak grogi	5
		Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kadang kala mengalami kurang tenang , dan tidak grogi	4
		Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kurang tenang , dan sesekali mengalami grogi	3
		Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kurang tenang , dan sering grogi	2
		Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita tidak tenang , dan sering grogi	1

Sumber:

Nurdiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pengajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*.
Yogyakarta: BPFE.

Lampiran 4: Sebaran Skor *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Kontrol dan Eksperimen

**SEBARAN SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST*
DI KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN**

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	25	30	1	25	37
2	21	24	2	24	32
3	23	26	3	22	32
4	30	31	4	28	34
5	22	27	5	27	36
6	21	27	6	23	30
7	27	24	7	23	33
8	25	23	8	22	30
9	26	32	9	25	38
10	21	28	10	20	27
11	26	27	11	29	33
12	28	35	12	26	31
13	22	22	13	23	31
14	24	27	14	31	35
15	23	26	15	24	33
16	26	24	16	25	32
17	24	33	17	25	27
18	24	27	18	32	38
19	23	27	19	25	31
20	23	26	20	22	28
21	24	28	21	20	27

22	24	25
23	30	33
24	21	22
25	28	25
26	27	29
27	27	29
28	29	26
29	30	30
30	27	25
31	36	37
32	21	26
Jumlah	808	881
$\frac{\text{—}}{\text{X}}$	25,25	27,53

22	27	35
23	26	29
24	23	30
25	26	35
26	22	31
27	32	36
28	23	35
29	32	31
30	23	33
31	24	33
32	25	37
Jumlah	804	1040
$\frac{\text{—}}{\text{X}}$	25,125	32,5

Lampiran 5: Sebaran Distribusi Frekuensi

```
GET FILE='D:\SKRIPS~1\MENTAH~1.SAV'. FREQUENCIES
VARIABLES=PreKon PreEks PosKon PosEks /STATISTICS=STDDEV MINIMUM
MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SUM /PIECHART FREQ
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

[DataSet1] D:\SKRIPS~1\MENTAH~1.SAV

Statistics					
		PreKon	PreEks	PosKon	PosEks
N	Valid	32	32	32	32
	Missing	32	32	32	32
Mean		25.2500	25.1250	27.5313	32.5000
Std. Error of Mean		.60741	.57808	.63972	.55721
Median		24.5000	25.0000	27.0000	32.5000
Mode		21.00 ^a	23.00 ^a	27.00	31.00 ^a
Std. Deviation		3.43605	3.27010	3.61881	3.15206
Minimum		21.00	20.00	22.00	27.00
Maximum		36.00	32.00	37.00	38.00
Sum		808.00	804.00	881.00	1040.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

		PreKon			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	21.00	5	15.6	15.6	15.6
	22.00	2	6.3	6.3	21.9
	23.00	4	12.5	12.5	34.4
	24.00	5	15.6	15.6	50.0
	25.00	2	6.3	6.3	56.3
	26.00	3	9.4	9.4	65.6
	27.00	4	12.5	12.5	78.1
	28.00	2	6.3	6.3	84.4
	29.00	1	3.1	3.1	87.5
	30.00	3	9.4	9.4	96.9
	36.00	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PreEks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20.00	2	6.3	6.3	6.3
	22.00	4	12.5	12.5	18.8
	23.00	6	18.8	18.8	37.5
	24.00	3	9.4	9.4	46.9
	25.00	6	18.8	18.8	65.6
	26.00	3	9.4	9.4	75.0
	27.00	2	6.3	6.3	81.3
	28.00	1	3.1	3.1	84.4
	29.00	1	3.1	3.1	87.5
	31.00	1	3.1	3.1	90.6
	32.00	3	9.4	9.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PosKon

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22.00	2	6.3	6.3	6.3
	23.00	1	3.1	3.1	9.4
	24.00	3	9.4	9.4	18.8
	25.00	3	9.4	9.4	28.1
	26.00	5	15.6	15.6	43.8
	27.00	6	18.8	18.8	62.5
	28.00	2	6.3	6.3	68.8
	29.00	2	6.3	6.3	75.0
	30.00	2	6.3	6.3	81.3
	31.00	1	3.1	3.1	84.4
	32.00	1	3.1	3.1	87.5
	33.00	2	6.3	6.3	93.8
	35.00	1	3.1	3.1	96.9
	37.00	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PosEks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27.00	3	9.4	9.4	9.4
	28.00	1	3.1	3.1	12.5
	29.00	1	3.1	3.1	15.6
	30.00	3	9.4	9.4	25.0
	31.00	5	15.6	15.6	40.6
	32.00	3	9.4	9.4	50.0
	33.00	5	15.6	15.6	65.6
	34.00	1	3.1	3.1	68.8
	35.00	4	12.5	12.5	81.3
	36.00	2	6.3	6.3	87.5
	37.00	2	6.3	6.3	93.8
	38.00	2	6.3	6.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

Lampiran 6: Uji Reliabilitas Instrumen

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

```
RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004
VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	8

Lampiran 7: Uji Normalitas

UJI NORMALITAS

NPAR TESTS /K-S(NORMAL)= PreKon PreEks /STATISTICS DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

UJI NORMALITAS SEBARAN DATA *PRETEST*

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretes Kontrol	32	25.2500	3.43605	21.00	36.00
Pretes Eksperimen	32	25.1250	3.27010	20.00	32.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Kontrol	Pretes Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	25.2500	25.1250
	Std. Deviation	3.43605	3.27010
Most Extreme Differences	Absolute	.142	.171
	Positive	.142	.171
	Negative	-.108	-.107
Kolmogorov-Smirnov Z		.803	.970
Asymp. Sig. (2-tailed)		.539	.303

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=PosKon PosEks /STATISTICS DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

UJI NORMALITAS SEBARAN DATA *POSTTEST*

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Posttes Kontrol	32	27.5313	3.61881	22.00	37.00
Posttes Eksperimen	32	32.5000	3.15206	27.00	38.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttes Kontrol	Posttes Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	27.5313	32.5000
	Std. Deviation	3.61881	3.15206
Most Extreme Differences	Absolute	.183	.099
	Positive	.183	.093
	Negative	-.071	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		1.037	.558
Asymp. Sig. (2-tailed)		.232	.915

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 8: Uji Homogenitas Varian

UJI HOMOGENITAS VARIAN

Homogenitas Varian

Pretest

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor Tes	Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
	Eksper	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Tes	Based on Mean	.220	1	62	.641
	Based on Median	.210	1	62	.648
	Based on Median and with adjusted df	.210	1	61.914	.648
	Based on trimmed mean	.212	1	62	.647

Posttest

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor Tes	Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
	Eksper	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Tes	Based on Mean	.200	1	62	.656
	Based on Median	.030	1	62	.862
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	56.301	.862
	Based on trimmed mean	.125	1	62	.725

Lampiran 9: Uji-t

Uji-t

T-Test *Pretes*

Group Statistics

Pretest		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Tes	Kontrol	32	25.2500	3.43605	.60741
	Eksperi men	32	25.1250	3.27010	.57808

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor Tes	Equal variances assumed	.220	.641	.149	62	.882	.12500	.83853	-1.55119	1.80119
	Equal variances not assumed			.149	61.849	.882	.12500	.83853	-1.55127	1.80127

T-Test Posttest**Group Statistics**

Posttest		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Tes	Kontrol	32	27.5313	3.61881	.63972
	Eksperi men	32	32.5000	3.15206	.55721

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor Tes	Equal variances assumed	.200	.656	-5.857	62	.000	-4.96875	.84837	-6.66461	-3.27289
	Equal variances not assumed			-5.857	60.854	.000	-4.96875	.84837	-6.66525	-3.27225

Lampiran 10: Uji-t Pair

```
GET FILE='D:\SKRIPS~1\PREKON~2.SAV'. T-TEST PAIRS=PreKon PreEks
WITH PosKon PosEks (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

[DataSet1] D:\SKRIPS~1\PREKON~2.SAV

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreKon	25.2500	32	3.43605	.60741
	PosKon	27.5313	32	3.61881	.63972
Pair 2	PreEks	25.1250	32	3.27010	.57808
	PosEks	32.5000	32	3.15206	.55721

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreKon & PosKon	32	.604	.000
Pair 2	PreEks & PosEks	32	.535	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreKon - PosKon	-2.28125	3.14422	.55582	-3.41486	-1.14764	-4.104	31	.000
Pair 2	PreEks - PosEks	-7.37500	3.09787	.54763	-8.49190	-6.25810	-13.467	31	.000

Lampiran 11: Teks Cerita

Sakinah dan Anaknya

Alkisah, hiduplah seorang wanita bernama Sakinah. Ia mempunyai seorang anak yang masih kecil berusia satu tahun. Pada suatu malam, udara sangat panas. Sakinah membuka jendela kamarnya. Anaknya menangis, lalu Sakinah berbaring di atas tempat tidur bersama putra kecilnya. Ia kemudian bernyanyi agar anaknya tertidur,

*"Sayangku tidurlah, sayangku tidurlah
Kuberi engkau sepasang merpati
Anakku tidurlah dengan tenang
Engkau anakku umurmu sudah setahun
Sayangku tidurlah, sayangku tidurlah
....."*

Ketika bernyanyi, tiba-tiba ia mengantuk dan mendengar suara, "Oee...oe..." Ia melihat sekelilingnya dan melihatnya seekor induk sapi bersama anaknya. "Engkau bernyanyi dan berkata bahwa anakmu sudah berumur satu tahun?" tanya Sapi itu.

"Ya, umur anakku sudah satu tahun," jawab Sakinah.

"Apakah anakmu sudah dapat berjalan?" tanya Sapi kemudian.

"Tidak, anakku masih kecil, belum bisa berjalan," jawab Sakinah.

Sapi tertawa dan berjalan. "Aku dan anakku sudah bisa berjalan dalam usia sehari. Aku dan anakku lebih baik dari anakmu." Sapi membanggakan dirinya dan anaknya.

Kemudian Sakinah mendengar suara lain,

"Mbee...mbee..."

Ia melihat seekor induk biri-biri yang berjalan bersama anaknya yang masih kecil.

"Engkau bernyanyi dan mengatakan usia anakmu sudah satu tahun?" tanya Biri-biri itu.

"Ya, usia anakku kini sudah setahun," jawab Sakinah.

"Berapa jumlah kakinya?" tanya Biri-Biri lagi.

"Dua," jawab Sakinah.

Biri-biri tertawa. "Anakku usianya baru satu minggu dan ia mempunyai empat kaki," katanya membandingkan. "Aku dan anakku lebih baik dari anakmu," lanjutnya sambil berlalu pergi.

Sakinah mendengar lagi suara,

"Wekk....wekk....wekk...."

Ia melihat seekor induk bebek dan anak-anaknya yang masih kecil dan berjalan beriringan di belakang induknya.

"Engkau bernyanyi dan mengatakan umur anakmu satu tahun?" tanya Bebek.

"Ya, umurnya baru satu tahun," jawab Sakinah.

"Apakah ia bisa berenang seperti anak-anakku?" tanya Bebek menyelidik.

"Belum. Anakku belum bisa berenang sekarang. Ia masih kecil."

Aku dan anak-anakku bisa berenang pada usia satu minggu.” Bebek tertawa sambil pergi. ”Anak-anakku lebih baik dari anakmu,” ejeknya seraya pergi menjauh.

Sakinah mendengar lagi suara yang indah,

”Cit...cit...cit...”

Ia melihat seekor burung pipit bersama anak-anaknya.

”Engkau bernyanyi dan mengatakan usia anakmu satu tahun? Tanya Burung Pipit.

”Ya, anakku berumur satu tahun,” jawab Sakinah.

”Apakah ia bisa terbang seperti anak-anakku?”

”Tidak. Anakku masih kecil dan tidak dapat terbang.”

”Aku dan anakku bisa terbang pada usia satu bulan.”

Kemudian ia tertawa sambil terbang dan berkata,”Aku dan anak-anakku lebih baik dari anak-anakmu.”

Sakinah mendengar suara lagi,

”Meong....meong....”

Ia melihat seekor induk kucing datang bersama tiga anaknya. Kemudian induk kucing itu meletakkan anak-anaknya di samping putra kecil Sakinah yang sedang tertidur di ranjang.

”Engkau bernyanyi dan mengatakan anakmu berumur satu tahun?” tanya Kucing.

”Ya,” jawab Sakinah.

”Apakah ia bisa menangkap tikus seperti anakku?”

”Tidak. Anakku masih kecil.”

Kucing tertawa dan berkata, ”Aku dan anak-anakku bisa menangkap Tikus pada usia dua bulan. Dan jika kau mau, aku akan membawa putramu dan mengajarkannya menangkap tikus.” Kemudian kucing memegang putra Sakinah dengan gigi-giginya untuk dibawa. Sakinah segera mendorong Kucing itu jauh-jauh dan segera ia memeluk erat anaknya. Si anak pun menangis. Seketika Sakinah terbangun dari tidurnya. Tahulah ia, bahwa apa yang terjadi adalah mimpi.

Sumber: Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Serigala dan Kelinci Keras Kepala

Syahdan dahulu kala, hiduplah seekor Serigala. Ia mempunyai kebun mentimun yang sekelilingnya dipagari duri. Hal itu dimaksudkan agar manusia dan hewan lain tidak bisa memasuki kebunnya.

Tidak jauh dari kebun itu, hiduplah seekor Kelinci kecil bersama ibunya yang tinggal di sebuah lubang. Kelinci ini selalu keluar dari lubangnya dan menunggu sampai Serigala pergi meninggalkan ladang untuk mencari ayam atau yang lainnya untuk dimakan. Setelah merasa yakin Serigala telah pergi, Kelinci keluar dari lubang, lalu melompat dan masuk ke kebun dengan melewati bawah pagar duri. Ia memakan mentimun dan memotongnya. Setelah itu ia kembali ke lubang. Ibunya yang selalu mengingatkannya agar waspada dari ancaman Serigala.

”Janganlah engkau pergi ke kebun mentimun, Anakku. Dengarkan nasihat ibu. Jangan kau pergi ke kebun itu. Jika Serigala menangkapmu, ia akan memakanmu,” kata ibunya.

Sementara itu, setiap kali Serigala pulang, ia menemukan buah mentimunnya telah dimakan dan terpotong. Ia heran dan berpikir, siapa gerakan yang masuk dari pagar dan memakan mentimunnya.

Suatu hari Serigala bermaksud melakukan pengintaian untuk mengetahui siapa yang selalu memasuki kebunnya, memotong, lalu memakan buahnya. Ia bersembunyi di balik pohon dan menunggu siapa gerakan yang datang. Tiba-tiba, seperti biasa, Kelinci Kecil keluar dari lubangnya dan melompat-lompat, masuk dari bawah kawat berduri. Setelah sampai di kebun, ia mulai memakan mentimun.

Mengetahui hal itu, Serigala segera menyerangnya. Ia berlari dengan cepat dan memasuki lubang, Tetapi Serigala tidak berhasil menangkap Kelinci Kecil itu. Kemudian Kelinci Kecil masuk ke lubangnya dan mendatangi ibunya dengan terengah-engah.

”Apa yang terjadi?” tanya ibunya. Lalu kelinci menceritakan apa yang terjadi dengan Serigala. Bukankah telah aku peringatkan jangan kau pergi ke kebun itu?” kata ibunya lagi.

Tetapi, Kelinci itu keras kepala dan tidak pernah mendengar ucapan ibunya. Setiap hari ia masih selalu datang ke kebun itu disaat Serigala pergi. Akhirnya Serigala mencari siasat untuk menjebak dan menangkap Kelinci yang keras kepala itu. Ia pergi dan mengumpulkan getah dari pohon karet yang ada di sekelilingnya. Getah ini dijadikan sebuah patung kelinci buatan yang mirip dengan kelinci keras kepala itu dan meletakkannya di tengah ladang. Ketika kelinci keluar dari lubang dan masuk dari pagar berduri seperti biasanya, ia melihat ada yang menyerupainya di tengah kebun. Ia mengira itu kelinci lain. Kemudian Kelinci Kecil menghampiri kelinci buatan yang berdiri di hadapannya.

”Apa yang kau lakukan di kebun ini? Apa yang kau inginkan? Kau kira kau lebih kuat dariku?” tanya Kelinci Kecil kesal. Ia memukulnya dengan tangan kanannya. Tangannya menyentuh kelinci getah itu, dan tentu saja ia tidak dapat melepaskannya.

Kelinci buatan itu seolah menggerakkan tangannya dan menangkap tangan kanan Kelinci Kecil sehingga ia tidak dapat melepaskan tangannya.

"Ugh! Kau memegang tanganku?" hardik Kelinci Kecil sambil memukul dengan tangan kirinya. Kelinci nakal itu berusaha melepaskan tangannya. Ia bergerak ke kiri dan ke kanan, tetapi tetap tidak berhasil. Karena gerakannya itu, kelinci getah menyentuh bulu dan ekornya. Pada saat itu keluarlah Serigala dari balik pohon.

"Sekarang kau terkena tipuanku, aku akan meninggalkanmu agar kau tersiksa oleh getah ini," kata Serigala sambil menyeringai puas.

"Aku senang seperti ini. Getah ini tidak menyakitiku. Aku akan merasa sakit jika kau lemparkan aku ke atas duri itu," kata Kelinci Kecil sambil matanya mengerling ke arah duri pagar.

"Baik, jika duri membuatmu sakit, aku akan melembarkanmu ke sana," ujar Serigala kesal. Kemudian ia menangkap Kelinci dan melemparkannya ke arah duri.

Sebenarnya ucapan Kelinci tadi hanya siasat saja, agar ia dapat melepaskan diri dari getah itu. Ketika Serigala melemparkannya ke duri, ia segera melompat dan melompat, lalu berlari jauh, masuk lubang untuk menemui ibunya kembali.

Ketika Sang Ibu melihatnya, ia kaget melihat bulu-bulu anaknya rontok, kulitnya terkena getah, dan ekornya terkelupas.

"Apa yang terjadi padamu? Tanya ibunya.

Kelinci menceritakan apa yang telah dialaminya.

"Engkau pantas mendapatkan ini. Ini adalah balasan bagi anak kelinci yang keras kepala dan tidak mau mematuhi nasihat ibunya."

Sejak saat itu Kelinci tidak pernah lagi ke kebun Serigala.

Sumber: Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Timun Emas

Di suatu desa hiduplah seorang janda tua yang bernama Mbok Sarni. Tiap hari dia menghabiskan waktunya sendirian, karena Mbok Sarni tidak memiliki seorang anak. Sebenarnya dia ingin sekali mempunyai anak, agar bisa membantunya bekerja.

Pada suatu sore pergilah Mbok Sarni ke hutan untuk mencari kayu, dan ditengah jalan Mbok Sarni bertemu dengan raksasa yang sangat besar sekali. “Hei, mau kemana kamu?”, tanya si Raksasa. “Aku hanya mau mengumpulkan kayu bakar, jadi ijinilah aku lewat”, jawab Mbok Sarni. “Hahahaha.... kamu boleh lewat setelah kamu memberiku seorang anak manusia untuk aku santap”, kata si Raksasa. Lalu Mbok Sarni menjawab, “Tetapi aku tidak mempunyai anak”.

Setelah Mbok Sarni mengatakan bahwa dia tidak punya anak dan ingin sekali punya anak, maka si Raksasa memberinya biji mentimun. Raksasa itu berkata, “Wahai wanita tua, ini aku berikan kamu biji mentimun. Tanamlah biji ini di halaman rumahmu, dan setelah dua minggu kamu akan mendapatkan seorang anak. Tetapi ingat, serahkan anak itu padaku setelah usianya enam tahun”.

Setelah dua minggu, mentimun itu nampak berbuah sangat lebat dan ada salah satu mentimun yang cukup besar. Mbok Sarni kemudian mengambilnya, dan setelah dibelah ternyata isinya adalah seorang bayi yang sangat cantik jelita. Bayi itu kemudian diberi nama timun emas.

Semakin hari timun emas semakin tumbuh besar, dan mbok Sarni sangat gembira sekali karena rumahnya tidak sepi lagi. Semua pekerjaannya bisa selesai dengan cepat karena bantuan Timun Emas.

Akhirnya pada suatu hari datanglah si Raksasa untuk menagih janji. Mbok Sarni sangat ketakutan, dan tidak mau kehilangan Timun Emas. Kemudian Mbok Sarni berkata, “Wahai raksasa, datanglah kesini dua tahun lagi. Semakin dewasa anak ini, maka semakin enak untuk di santap”. Si Raksasa pun setuju dan meninggalkan rumah Mbok Sarni.

Waktu dua tahun bukanlah waktu yang lama, karena itu tiap hari Mbok Sarni mencari akal bagaimana caranya supaya anaknya tidak dibawa si Raksasa. Hati Mbok Sarni sangat cemas sekali, dan akhirnya pada suatu malam Mbok Sarni bermimpi. Dalam mimpinya itu, ia diberitahu agar Timun Emas menemui petapa di Gunung.

Pagi harinya Mbok Sarni menyuruh Timun Emas untuk segera menemui petapa itu. Setelah bertemu dengan petapa, Timun Emas kemudian bercerita tentang maksud kedatangannya. Sang petapa kemudian memberinya empat buah bungkusan kecil yang isinya biji mentimun, jarum, garam, dan terasi. “Lemparkan satu per satu bungkusan ini, kalau kamu dikejar oleh raksasa itu”, perintah petapa. Kemudian Timun Emas pulang ke rumah, dan langsung menyimpan bungkusan dari sang petapa.

Paginya raksasa datang lagi untuk menagih janji. “Wahai wanita tua, mana anak itu? Aku sudah tidak tahan untuk menyantapnya”, teriak si Raksasa. Kemudian Mbok Sarni menjawab, “Janganlah kau ambil anakku ini wahai raksasa, karena aku sangat sayang padanya. Lebih baik aku saja yang kamu

santap”. Raksasa tidak mau menerima tawaran dari Mbok Sarni itu, dan akhirnya marah besar. “Mana anak itu? Mana Timun Emas?”, teriak si raksasa.

Karena tidak tega melihat Mbok Sarni menangis terus, maka Timun Emas keluar dari tempat sembunyinya. “Aku di sini raksasa, tangkaplah aku jika kau bisa!!!”, teriak Timun Emas.

Raksasapun mengejanya, dan Timun Emas mulai melemparkan kantong yang berisi mentimun. Sungguh ajaib, hutan menjadi ladang mentimun yang lebat buahnya. Raksasapun menjadi terhambat, karena batang timun tersebut terus melilit tubuhnya. Tetapi akhirnya si raksasa berhasil bebas juga, dan mulai mengejar Timun Emas lagi. Lalu Timun Emas menaburkan kantong kedua yang berisi jarum, dalam sekejap tumbuhlah pohon-pohon bambu yang sangat tinggi dan tajam. Dengan kaki yang berdarah-darah karena tertancap bambu tersebut si raksasa terus mengejar.

Kemudian Timun Emas membuka bungkusan ketiga yang berisi garam. Seketika itu hutanpun menjadi lautan luas. Tetapi lautan itu dengan mudah dilalui si raksasa. Yang terakhir Timun Emas akhirnya menaburkan terasi, seketika itu terbentuklah lautan lumpur yang mendidih, dan si raksasa tercebur di dalamnya. Akhirnya raksasapun mati.

Timun Emas mengucapkan syukur kepada Tuhan YME, karena sudah diselamatkan dari raksasa yang kejam. Akhirnya Timun Emas dan Mbok Sarni hidup bahagia dan damai.

Sumber : Pramudiana, Ghulam. 2011. *Cerita Anak*. Diakses dari [http://www.cerita-anak.org/article & id/](http://www.cerita-anak.org/article&id/) pada tanggal 27 Juni 2011.

Ayam Jago Merah dan Musang

Di sebuah ladang, ada seekor ayam jago yang berbulu merah. Ladang itu terletak di sebuah hutan. Ayam itu mempunyai sebuah rumah. Setiap hari ia keluar rumah untuk mencari makanan di sekitar ladang. Setelah itu, ia akan pulang ke rumahnya dan menutup pintu. Ia tidak mempunyai saudara, ibu, ataupun anak. Suatu hari seekor musang mendengar suara ayam.

“Kukuruyuuukk...kukuruyuuukk...”

Musang berpikir, “Ah, jika aku dapat menangkap Ayam ini, dan memakannya, tentu dagingnya sangat enak,” kata Musang dalam hatinya. Sering ia memimpikan ayam ini dan mulutnya komat-kamit seperti sedang memakan dagingnya. Sering pula ia berkesempatan untuk menangkap Ayam ini tetapi selalu gagal. Sebab setiap kali ia mengikuti untuk menangkapnya, Ayam selalu dapat merasakan dan segera berlari menuju rumahnya dan menutup pintu.

Suatu ketika ia menemui ibunya.

”Ibu, hari ini aku akan pergi menangkap Ayam dan membawanya pulang untuk dimasak,” kata Musang dengan nada meyakinkan. ”Untuk itu letakkanlah panci di atas tungku dan biarkan airnya mendidih sampai aku datang membawa Ayam itu.”

Musang pergi dan bersembunyi di belakang rumah Ayam. Ketika Ayam pulang pada sore hari dan hendak memasuki rumah, Musang menyerangnya. Tetapi Ayam melompat dan terbang ke atap rumah. Ia hinggap di atap sedang Musang berdiri di bawahnya.

”Turunlah, ayo kita bermain bersama. Kemarilah, kita berteman,” kata Musang membujuk.

”Aku tidak akan pernah turun. Aku tidak mempercayaimu,” ujar ayam tegas.

Musang berdiri di bawah Ayam.

“Aku akan bermain sekarang untuk memperlihatkan kepadamu bagaimana kita bisa bermain bersama.” Kemudian ia berputar dan terus berputar di atas tanah. Ayam pun ikut-ikutan berputar sehingga ia merasa pusing dan terjatuh ke tanah. Musang menangkapnya dan memasukkannya ke dalam karung. Lalu ia memikulnya dan membawanya pergi.

Rumah Musang cukup jauh dari rumah Ayam. Tubuh Ayam yang gemuk membuatnya lelah. Di tengah perjalanan, Musang merasa capek karena ia juga banyak berputar untuk memperdaya Ayam tadi. Ia meletakkan karung dan beristirahat. Seketika itu pula, Ayam bergerak dan bersuara. Kemudian Ayam tahu bahwa ia berada di dalam karung. Pada karung itu ternyata terdapat lubang yang tidak diketahui Musang. Ayam memperbesar lubang itu sampai cukup untuk dirinya agar bisa keluar. Kemudian ia keluar dan berlari. Ketika itu ia menemukan batu di atas tanah. Lalu batu itu dimasukkannya ke dalam karung. Musang yang tertidur tidak tahu apa yang terjadi karena ia sangat lelah.

Setelah itu, Musang berjalan lagi ke rumahnya dengan membawa karung. Ketika rumahnya sudah semakin dekat, ia berteriak karena sangat gembira. Mendengar suara anaknya, Ibu Musang keluar dan menyambutnya. Saat melihat

karung itu, ia juga sangat gembira dan berlari menuju panci. Musang lekas-lekas masuk.

”Angkat tutup pancinya sekarang juga, Bu!” katanya.

”Angkatlah, aku akan membuka karung ini di atasnya dan meletakkan Ayamnya.”

Si Ibu membuka tutup panci dan Musang membuka karung lalu menjatuhkan apa yang ada di dalamnya. Dan, sesuatu yang berat terjatuh. Brusssssshhh! Air muncrat menimpa Musang dan Ibunya. Tubuh dan wajah keduanya terkelupas. Mereka berteriak kesakitan. Ketika air panas sudah reda dari tubuh keduanya, dengan masih merasakan sakit, mereka berjalan menuju panci untuk mengeluarkan Ayam. Tapi tidak ada. Lalu apa yang mereka temukan?

Sumber: Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Aladin dan Lampu Ajaib

Telah diceritakan bahwa Aladin tinggal di negeri Cina setelah menemukan timbunan harta dan menikah dengan putri raja yang cantik bernama Nurul Uyun. Mereka hidup bersama dalam ketenangan dan kedamaian. Penyihir Ethiopia yang mengetahui keberadaan Aladin segera mencari akal agar bisa memasuki istana Aladin. Istana tersebut dijaga ketat oleh penjaga. Si Penyihir mencari tipu muslihat untuk mendapatkan lampu ajaib milik Aladin.

Penyihir pergi dan membeli lampu-lampu yang baru dan indah. Ia membawanya di atas pundak dan sebagian lagi di tangannya. Ia pergi ke jalan-jalan sambil berteriak.

“Lampu hijau yang indah, lampu kuning yang indah, lampu merah yang indah!”

Sampailah ia di istana Aladin. Di sana ia berhenti dan menawarkan dagangannya dengan suara tinggi. Kemudian ia berkata kepada penjaga di situ,

“Aku bisa ganti lampu yang lama dengan lampu yang baru!”

Sementara itu, saat itu Aladin sedang keluar untuk memancing dan meninggalkan sendirian istrinya di istana. Ketika Sang Putri mendengar teriakan penjual lampu, ia teringat lampu lama, yaitu lampu ajaib milik Aladin, yang di simpan di Istana.

“Sebaiknya aku ganti lampu yang lama dengan yang baru,” katanya dalam hati.

Ia memerintahkan pelayannya untuk mendatangi penjual lampu. Sang Putri memberikan lampu yang lama dan mengambil lampu yang baru. Ketika Si Penyihir telah mendapatkan lampu ajaib itu, segera ia keluar dari istana. Diusapnya kaca lampu dan muncullah Jin penunggu lampu tersebut.

”Tuanku, apa yang kau minta? Aku kini menjadi pelayanmu!”

”Pindahkan istana ini ke negeri Ethiopia!” kata Penyihir.

Ketika Aladin pulang dari memancing, ia tidak mendapati istananya. Ia heran dan bingung. Ia tidak mengerti apakah ini mimpi atau bukan, dan ia tidak tahu apa yang harus diperbuatnya. Kemudian ia teringat cincin yang ada di jari tangannya. Diusapnya mata cincin itu dan muncullah Jin penunggu cincin tersebut.

”Tuan, apa yang kau inginkan?”

”Aku ingin istri dan istanaku kembali. Aku ingin keduanya di sini. Kemana mereka?”

“Maaf Tuan,” kata Jin penunggu cincin itu, “hamba tidak dapat mendatangkan kembali istri dan istana tuan. Hanya Jin lampu itu yang bisa mengembalikannya.”

“Kalau begitu, tolong bawa aku ke tempat di mana mereka berada,” pinta Aladin.

Dalam sekejap Aladin telah berada di negeri Ethiopia, di depan istana Putri Nurul Uyun. Saat itu, kebetulan Si Penyihir sedang berada di luar istana. Aladin pun masuk dan dilihatnya Sang Putri sedang sendirian. Ketika melihat Aladin, Sang Putri menangis. Mereka sepakat untuk segera lari ke negeri Cina. Tiba-tiba terdengar suara hentakan kaki. Ternyata itu adalah hentakan kaki si

Penyihir yang sedang berjalan menaiki tangga istana. Di tangannya terdapat lampu ajaib. Ia selalu membawanya dan tak pernah meninggalkannya, di istana sekalipun.

Aladin segera berpikir untuk menemukan siasat. Ia lalu memberikan obat tidur berupa tepung halus kepada istrinya untuk dimasukkan ke dalam air yang akan diminum si Penyihir. Kemudian Aladin masuk dan bersembunyi di bawah meja makan. Si Penyihir datang dan duduk untuk makan siang. Ia meminum air yang di dalamnya terdapat obat tidur tadi. Penyihir tertidur setelah meminum obat tidur tersebut. Ketika Si Penyihir tertidur, Putri Nurul Uyun menyuruh pelayan untuk membawanya keluar istana. Sementara itu, Aladin telah mengambil lampu ajaib dan lekas-lekas mengusapnya.

“Keluarlah Jin lampu. Pindahkan kami dari istana ini ke negeri Cina sekarang juga!” perintah Aladin.

Maka berpindahlah istana dari negeri Ethiopia ke negeri Cina seperti sebelumnya. Tak jauh dari istana, Sang Raja, ayahanda Putri Nurul Uyun sudah menunggu. Beliau sangat senang dengan kepulangan putri dan menantunya. Kemudian raja memberikan tahta kerajaan kepada keduanya. Jadilah kini Aladin seorang raja dan Putri Nurul Uyun sebagai ratunya. Mereka pun hidup bahagia selamanya.

Sumber: Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musang dan Unta

Terdapatlah sebuah desa di tepi sungai. Di desa itu banyak terdapat Ayam peliharaan penduduk. Selain Ayam terdapat juga Musang yang tinggal di hutan yang berdekatan dengan desa itu. Setiap malam, Musang ini pergi ke desa untuk mencuri Ayam dan memakannya. Hal ini terus berlangsung sampai tidak tersisa satu Ayam pun di desa itu. Banyak penduduk desa yang mencoba membunuh atau menangkap Musang rakus itu, tetapi mereka tidak berhasil. Akhirnya, penduduk desa putus asa dan memutuskan untuk pergi saja meninggalkan desanya.

Setelah itu, selama beberapa hari berjalan, Musang tidak mendapatkan makanan. Ketika ia sedang mencari sesuatu yang dapat dimakan, dilihatnya ada sebuah desa lain di seberang sungai. Ia pun mencari cara bagaimana bisa sampai ke sana karena ia tidak bisa berenang. Ia terus berpikir hingga terlintas di benaknya sebuah ide yang bagus.

Di ladang yang tak jauh dari hutannya, ada seekor Unta. Musang pun pergi menemui Sang Unta.

“ Paman, engkau temanku yang baik. Engkau kelaparan di sini. Di seberang sana ada ladang yang dipenuhi tumbuh-tumbuhan yang hijau. Sebaiknya kau pergi menyeberangi sungai, dan kau akan mendapat makanan di ladang serta hidup senang. Aku akan ikut bersama untuk menemanimu.”

Unta bergembira dengan ide ini. Ia setuju untuk pergi dengan Musang ke seberang sungai. Musang naik ke punggung Unta. Unta berjalan di air sehingga sampai disebatang sungai. Ketika sampai, musang melompat dari punggung unta.

”Paman, itu ladangnya. Pergilah ke sana sampai aku kembali.”

Waktu malam tiba, Musang segera pergi ke desa di dekat sungai dan melompat ke sebuah kandang Ayam. Ia menerkamnya dan membawa salah satunya. Ia pergi jauh ke ladang dan memakannya. Ketika selesai makan dan merasa kenyang, ia berdiri di samping Unta dan bernyanyi.

”Trala...la...la...la...!”

Penduduk desa mendengar suara Musang. Mereka masing-masing mengambil tongkatnya dan pergi untuk mencari musang. Tetapi musang ini licik. Ketika merasa penduduk mencarinya, ia segera lari dan sembunyi. Ketika orang-orang sampai di ladang, mereka tidak menemukannya. Tetapi mereka menemukan Unta yang sedang memakan dan merusak ladang jagung. Penduduk desa segera memukulnya, bagian kanan, kiri, dan kepala. Unta berlari ke luar kebun dan hampir saja mati.

Setelah itu terlihatlah Musang. Ia mendatangi Unta.

”Bagaimana keadaanmu Paman?”

”Keadaanku seperti musuh yang tertangkap,” jawab Unta.

”Gara-gara kamu bernyanyi dan berlari, aku jadi dipukuli penduduk desa,” lanjutnya.

”Paman, kebiasaanku adalah bernyanyi setelah makan,” kilah Musang.

Musang takut kalau penduduk desa mencarinya kembali.

”Sebaiknya Paman, kita pulang ke rumah kita di seberang sana,” kata Musang dengan nada cemas.

Unta setuju dan berjalan menuju air. Musang duduk di punggung unta. Unta turun ke sungai dan berjalan. Sampai di tengah sungai, Unta menggoyang-goyangkan tubuhnya ke kiri dan ke kanan.

”Apa yang kau lakukan Paman?” tanya Musang.

”Kita sedang berada di tengah sungai!” lanjutnya takut jatuh.

”Apa? Bergoyang-goyang di sini? Di tengah air?” Musang mulai melolong dan berteriak. “Tidak mungkin bergoyang-goyang di sini, tidak mungkin.”

”Setelah makan, aku harus menggoyang-goyangkan tubuhku,” ujar Unta tenang-tenang saja. Kemudian Unta mengayunkan tubuhnya ke kiri dan ke kanan, lalu mengangkat kakinya. Musang pun terlempar dari punggungnya, padahal dia tidak bisa berenang.

Musang pun mulai tenggelam.

”Tolong aku Paman, Engkau tidak boleh membiarkan aku tenggelam ke dasar sungai. Sementara Unta selamat hingga di tepi.

Sumber: Majid, A. A. A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran 12: Jadwal penelitian

Jadwal Proses Pengambilan Data Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Jam ke-	Sekolah	Kegiatan
1.	Jumat/ 7-10-11	4-5	SMP N 3 Wates	Pretest
2.	Sabtu/ 8-10-11	4-5	SMP N 3 Wates	Pretest
3.	Rabu/ 12-10-11	7-8	SMP N 2 Wates	Pretest
4.	Jumat/ 14-10-11	1-2	SMP N 2 Wates	Pretest
5.	Sabtu/ 15-10-11	4-5	SMP N 3 Wates	Pembelajaran I
6.	Rabu/ 19-10-11	7-8	SMP N 2 Wates	Perlakuan I
7.	Kamis/ 20-10-11	7-8	SMP N 3 Wates	Pembelajaran II
8.	Jumat/ 21-10-11	1-2	SMP N 2 Wates	Perlakuan II
9.	Sabtu/ 22-10-11	4-5	SMP N 3 Wates	Pembelajaran III
10.	Rabu/ 26-10-11	7-8	SMP N 2 Wates	Perlakuan III
11.	Kamis/ 27-10-11	7-8	SMP N 3 Wates	Pembelajaran IV
12.	Jumat/ 28-10-11	1-2	SMP N 2 Wates	Perlakuan IV
13.	Sabtu/ 29-10-11	4-5	SMP N 3 Wates	Posttest
14.	Rabu/ 2-11-11	7-8	SMP N 2 Wates	Posttest
15.	Kamis/ 3-11-11	7-8	SMP N 3 Wates	Posttest
16.	Jumat/ 4-11-11	1-2	SMP N 2 Wates	Posttest

**LEMBAR PENILAIAN BERCERITA SISWA
DI LUAR SAMPEL**

No. Urut	Aspek Penilaian								Jumlah Skor
	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Rangkaian pokok-pokok cerita	Keruntutan dan kejelasan cerita	Intonasi dan variasi suara	Kelancaran bercerita dan volume suara	Pelafalan dan penjedaan yang tepat	<i>Gesture</i> dan mimik	Kepercayaan diri	
1	4	3	3	2	3	3	2	3	23
2	4	3	4	3	2	3	2	3	24
3	4	3	3	2	3	3	2	3	23
4	5	4	4	4	4	3	2	3	29
5	4	4	5	4	3	3	2	4	29
6	3	3	3	2	3	2	2	2	20
7	3	3	4	2	4	3	2	3	24
8	3	5	4	4	3	3	2	4	28
9	3	4	4	3	4	3	2	4	27
10	5	3	4	3	4	3	2	4	28
11	5	4	4	3	3	3	2	3	27
12	4	4	5	3	3	2	2	3	26
13	3	3	3	2	2	2	3	2	20
14	4	4	4	3	3	3	2	4	27
15	4	3	4	4	3	3	3	3	27
16	3	4	4	3	3	3	2	3	25

17	5	5	4	3	3	4	3	3	4	3	3	30
18	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	27	
19	5	4	4	3	3	3	3	2	3	3	27	
20	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	24	
21	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	24	
22	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	25	
23	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	23	
24	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	29	
25	4	5	4	3	3	3	3	2	4	4	27	
26	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	28	
27	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	
28	5	4	4	5	3	4	3	3	4	4	24	
29	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	22	
30	4	4	3	2	3	2	3	2	2	3	23	
31	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	21	
32	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	821	
Jumlah											25,65	
Rata-rata												

Penilai:

LEMBAR PENILAIAN BERCERITA SISWA
KELAS KONTROL
PRETEST

No. Urut	Aspek Penilaian								Jumlah Skor	
	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Rangkaian pokok-pokok cerita	Keruntutan dan kejelasan cerita	Intonasi dan variasi suara	Kelancaran bercerita dan volume suara	Pelafalan dan penjedaan yang tepat	<i>Gesture</i> dan mimik	Kepercayaan diri		
1	4	3	3	2	3	4	3	3	25	
2	4	3	3	2	2	3	2	2	21	
3	3	5	3	3	2	3	2	2	23	
4	5	5	3	3	4	3	3	4	30	
5	3	3	3	3	2	3	3	2	22	
6	3	3	3	2	2	3	2	3	21	
7	5	3	4	3	3	3	2	4	27	
8	4	5	3	3	3	3	2	2	25	
9	3	4	4	3	3	3	3	3	26	
10	3	3	3	3	2	3	2	2	21	
11	5	3	4	3	3	3	2	3	26	
12	3	5	3	3	4	3	3	4	28	
13	5	5	3	3	2	3	2	2	22	
14	5	3	4	2	4	2	2	2	24	
15	3	5	3	2	3	3	2	2	23	
16	5	3	4	2	3	3	3	3	26	

17	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	24
18	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	24
19	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	23
20	3	4	4	4	2	3	2	2	3	3	23
21	3	5	5	4	2	3	2	2	3	3	24
22	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	22
23	5	5	5	4	3	3	3	3	4	4	30
24	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	21
25	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	28
26	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	27
27	3	5	5	4	3	3	3	3	3	3	27
28	4	5	5	4	3	3	3	3	4	4	29
29	3	5	5	3	4	3	4	4	4	4	30
30	5	5	5	4	2	3	3	2	3	3	30
31	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	36
32	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	21
Jumlah											808
Rata-rata											25,25

Penilai:

LEMBAR PENILAIAN BERCERITA SISWA
KELAS EKSPERIMEN
PRETEST

No. Urut	Aspek Penilaian								Jumlah Skor	
	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Rangkaian pokok-pokok cerita	Keruntutan dan kejelasan cerita	Intonasi dan variasi suara	Kelancaran bercerita dan volume suara	Pelafalan dan penjedaan yang tepat	<i>Gesture</i> dan mimik	Kepercayaan diri		
1	3	4	5	2	3	3	2	3		25
2	4	4	5	2	2	3	2	2		24
3	3	4	4	2	2	3	2	2		22
4	3	3	4	3	4	4	3	4		28
5	4	4	5	3	3	3	2	3		27
6	3	3	4	3	3	3	2	2		23
7	3	3	3	3	3	3	2	3		23
8	3	3	3	2	3	3	2	3		22
9	5	4	3	3	2	3	2	3		25
10	3	3	3	2	2	3	2	2		20
11	4	4	4	3	4	4	3	3		29
12	4	5	4	2	3	3	2	3		26
13	4	3	3	2	3	3	2	3		23
14	4	4	5	3	4	4	3	4		31
15	3	4	3	3	3	3	2	3		24
16	5	4	3	2	3	3	2	3		25

LEMBAR PENILAIAN BERCEKITA SISWA
KELAS KONTROL
POSTTEST

No. Urut	Aspek Penilaian								Jumlah Skor
	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Rangkaian pokok-pokok cerita	Keruntutan dan kejelasan cerita	Intonasi dan variasi suara	Kelancaran bercerita dan volume suara	Pelafalan dan penjedaan yang tepat	Gestur dan mimik	Kepercayaan diri	
1	5	5	5	3	4	3	3	2	30
2	4	5	3	2	2	3	2	3	24
3	4	5	4	3	3	3	2	2	26
4	5	5	5	3	3	4	3	3	31
5	3	5	4	3	3	4	2	3	27
6	4	5	5	2	3	4	2	2	27
7	4	5	4	2	2	3	2	2	24
8	3	4	4	2	3	3	2	2	23
9	4	5	4	3	4	4	3	5	32
10	4	5	4	3	3	3	3	3	28
11	5	3	5	3	3	3	2	3	27
12	4	4	5	4	4	5	4	5	35
13	3	5	3	2	2	3	2	2	22
14	3	4	5	3	3	3	4	2	27
15	5	5	5	2	2	3	2	2	26
16	5	5	3	2	2	3	2	2	24

17	4	5	5	3	4	4	4	4	4	33
18	5	5	4	2	3	3	3	3	3	27
19	5	5	5	2	3	3	3	2	2	27
20	3	5	4	3	3	3	3	3	3	26
21	5	5	4	3	3	3	3	2	3	28
22	4	5	4	2	3	3	3	2	2	25
23	5	3	5	3	5	5	3	3	4	33
24	3	5	3	2	2	3	3	2	2	22
25	4	5	4	3	2	3	3	2	2	25
26	3	5	5	3	4	4	4	2	3	29
27	3	5	5	3	4	4	4	2	3	29
28	5	5	4	2	3	3	3	2	2	26
29	4	4	5	4	3	4	4	3	3	30
30	4	5	4	2	3	3	3	2	2	25
31	5	5	5	5	4	4	4	4	5	37
32	4	5	5	2	3	3	3	2	3	26
Jumlah										2753
Rata-rata										27,53

881

Penilai:

LEMBAR PENILAIAN BER CERITA SISWA
KELAS EKSPERIMEN
POSTTEST

No. Urut	Aspek Penilaian								Jumlah Skor
	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Rangkaian pokok-pokok cerita	Keruntutan dan kejelasan cerita	Intonasi dan variasi suara	Kelancaran bercerita dan volume suara	Pelafalan dan penjejaan yang tepat	Gestur dan mimik	Kepercayaan diri	
1	5	5	5	4	5	4	4	5	37
2	5	4	4	4	3	4	4	4	32
3	5	5	4	4	4	3	4	3	32
4	5	5	5	4	4	4	3	4	34
5	4	5	5	5	4	4	4	5	36
6	3	4	5	3	4	4	3	4	30
7	4	5	5	4	4	4	3	4	33
8	5	5	4	4	3	3	3	3	30
9	5	5	5	4	4	5	5	5	38
10	3	4	4	3	3	4	3	3	27
11	4	4	5	4	4	4	4	4	33
12	5	5	5	3	3	4	3	3	31
13	5	4	5	3	4	4	3	3	31
14	5	5	5	4	4	4	4	4	35
15	3	5	5	4	4	4	4	4	33
16	4	3	5	4	4	5	3	4	32

17	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	27
18	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	38
19	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	31
20	3	5	4	5	4	4	4	4	3	3	3	28
21	5	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	27
22	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	35
23	4	4	5	4	5	5	3	3	3	3	3	29
24	3	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	30
25	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	35
26	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	31
27	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	36
28	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	35
29	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	31
30	4	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	33
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	33
32	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	37
Jumlah												1040
Rata-rata												32,5

Penilai:

Pretest Kelas Kontrol



Pembelajaran pada Kelas Kontrol



Posttest Kelas Kontrol



Pretest Kelas Eksperimen

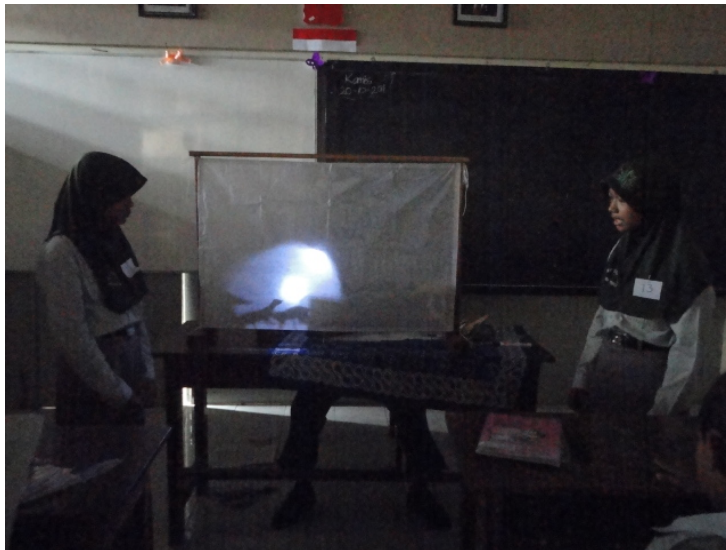


Perlakuan II
“Timun Emas” *Shadow Puppet*



Perlakuan III

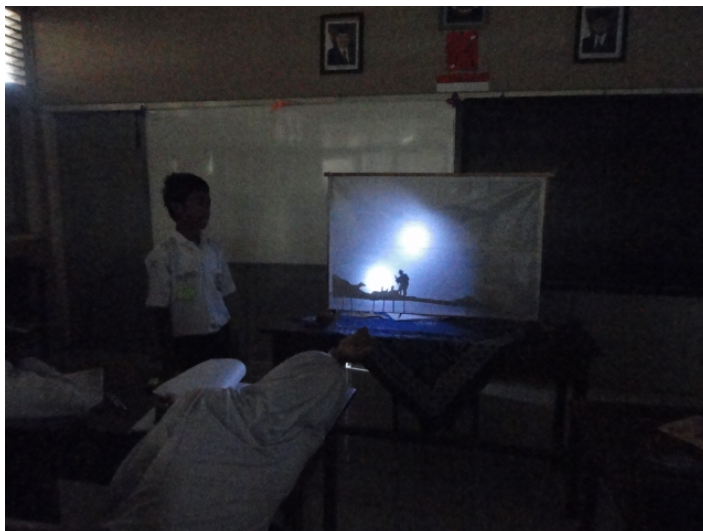
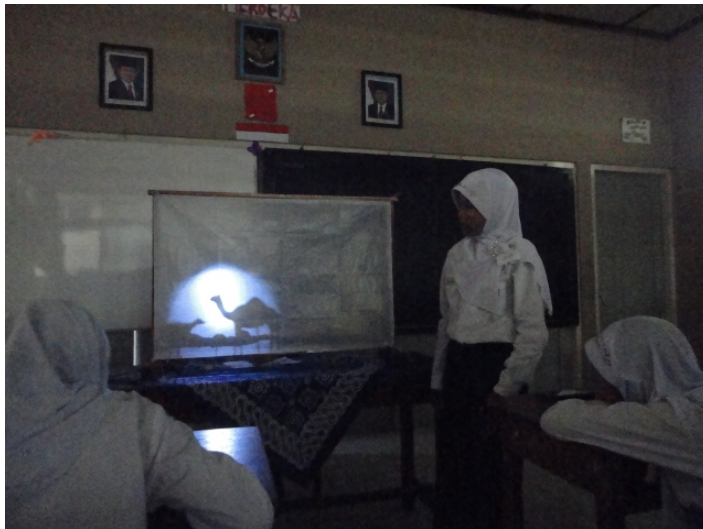
“Ayam Jago Merah dan Musang” *Shadow Puppet*



Perlakuan IV
“Aladin dan Lampu Ajaib” *Shadow Puppet*



Posttest Kelas Eksperimen
“Musang dan Unta” Shadow Puppet



Posttest Lanjutan Kelas Eksperimen
“Musang dan Unta” *Shadow Puppet*





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL

145

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01

10 Jan 2011

22 Agustus 2011

Nomor : 1719/H.34.12/PP/VIII/2011
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DIY
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Keefektifan Shadow Puppet sebagai Media Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wates

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WAHYU PUSPITASARI
NIM : 07201244085
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Tanggal Pelaksanaan : Bulan September s.d. November 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Suhaini Ms

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP. 19540120 197903 1 002



146
PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/6819/V/2011

Membaca Surat : Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY

Nomor : 1719/H.34.12/PP/VIII/2011

Tanggal Surat : 19 September 2011.

Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) kepada :

Nama : WAHYU PUSPITASARI

NIP/NIM : 07201244085

Alamat : Karangmalang Yogyakarta

Judul : KEEFEKTIFAN SHADOW PUPPET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 WATES

Lokasi : kab Kulonprogo

Waktu : 3(Tiga) bulan

Mulai tanggal : 22 September s/d 22 Desember 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 22 September 2011

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Usk Kepala Biro Administrasi Pembangunan



J. SURAT DJUMADAL

NIP. : 19560403 198209 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulonprogo, Cq. KPT
3. Ka. Dinas DIKPORA Provinsi DIY
4. Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY
- 5 Yang Bersangkutan